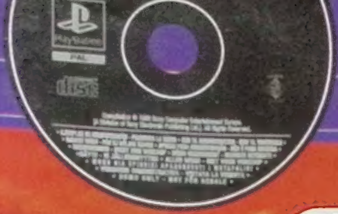


EXKLUSIV PLAYSTATION-CD VARJE MÅNAD

DEATHTRAP DUNGEON, DEAD OR ALIVE, COLIN MCRAE RALLY, BOMBERMAN WORLD



Svenska PlayStation Magasinet Nr. 7

WORLD CUP '98

EA VINNER VM

DRIVER
MORTAL KOMBAT 4
BUSHIDO BLADE 2
HEART OF DARKNESS
VIGILANTE 8
ROAD RASH 3D
METAL GEAR SOLID
EVERYBODY'S GOLF
LEGACY OF KAIN 2
EARTHWORM JIM 3D

SPYRO THE DRAGON

SONYS NYA PLATTFORMSHJÄLTE



Sveriges officiella PlayStation-tidning

NUMMER 7 • 1998

PRIS: 59 KRONOR (INKLUSIVE MOMS)

TVSPELOTEKET

POSTORDER

KÖPER - BYTER - SÄLJER NYA + BEG TV/DATORSPEL

090-13 56 00

Storgatan 44, 903 26 Umeå

Fax 090-13 51 00, E-mail: order@tvspeloteket.com

Besök vår Web-Shop

www.tvspeloteket.com

24 TIM LEVERANS

Leverans av basenheter till vissa orter i Södra Sverige kan ta ett dygn X-tra!

Vardagar 10-18 • Lördagar 10-14

TVSPELOTEKET

TVSPELOTEKET

RÄNTEFRI BETALNING

1:a månaden betalningsfri!!!

6 mån - ingen aviavgift, dela upp betalningen på 5 månader.
12 mån - 25kr/mån aviavgift, dela upp betalningen på 11 månader.
24 mån - 45kr/mån aviavgift, dela upp betalningen på 23 månader.
Uppläggningsavgift tillkommer med 245 kr. Minimum köpesumma 1900 kr.
Räntefri betalning kan endast göras på ord priser, ev rabatter går ej att kombinera.

NU inkl DualShock handkontroll!



inkl DemoCD, Dualshock handkontroll, scartkabel, strömkabel, 2 års garanti. V.I.P.-kort

1495:- *

Ord pris 1 595:-

* Gäller vid samtidigt köp av valfritt nytt spel.



STORA PAKETET
Basenhet inkl demo-CD, Dual Shock handkontroll, scartkabel, strömkabel, 2 års garanti, V.I.P.-kort + Formula 1 ´97 + X-hk + M-kort + väska.

2095:-

Ord pris 2 331:-

PRISBOMBER!

PlayStation 199:-

199:-

Adidas Power Soccer ´97	199:-	Kings Field	199:-
Adidas Power Soccer 2	199:-	Kurushi	199:-
Ballblazer Champions	199:-	NHL ´97	199:-
Beast Wars	199:-	NHL Face off ´97	199:-
Bedlam	199:-	PGA Tour ´97	199:-
Black Dawn	199:-	Reboot	199:-
Broken Helix	199:-	Rosco Mc Queen	199:-
Dynasty Warriors	199:-	Spider	199:-
G-police	199:-	Super Puzzle Fighter 2 T	199:-
Hexen	199:-	Trash It	199:-

299:-

Auto Destruct	299:-	Newmaan Haas	299:-
Bloody Roar	299:-	NHL Face off ´98	299:-
Bushido Blade	299:-	Nightmare Creatures	299:-
Hers´s Adventures	299:-	Pitfall 3D	299:-
Jersey Devil	299:-	Rally Cross	299:-
Jet Rider 2	299:-	Shadowmaster	299:-
Masters of Teräskäsl	299:-	Snbowrace	299:-
MDK	299:-	Spawn	299:-
Monster Trucks	299:-	Steel Reign	299:-
Mortal Kombat Mythologys	299:-	Test Drive 4	299:-
Nagano Winter Olympics	299:-	Tetris Plus	299:-
		Total Drivin	299:-

PlayStation 249:-



SUPERPAKETET
Basenhet inkl demo-CD, Dual Shock handkontroll, scartkabel, strömkabel, 2 års garanti, V.I.P.-kort + Formula 1 ´97 + 4 st valfria "199:- prisbombs-spel" + X-HK + minneskort + väska

2 795:-

Ord pris 3 127:-

ORDINARIE SPEL

389:- 469:- 389:- 479:- 449:- 499:- 389:- 479:-

Ace Combat 2	389:-	Need For Speed 3	429:-
Actua Soccer 2	419:-	NHL ´98	429:-
Adidas Power Soccer´98	479:-	NHL Breakaway ´98	499:-
Armored Core	**389:-**	Nuclear Strike	429:-
Asurd Dreams (RPG)	**499:-**	Oddworld	479:-
Beast Wars	429:-	Overboard	449:-
Blast Rapius	**479:-**	**Pet in TV**	**389:-**
Breath of Fire 3	**Ring!**	PGA ´98	429:-
Castlevania	479:-	Power Play Hockey ´98	479:-
Colin Mc Rae Rally	**469:-**	Poy! Poy!	499:-
Command & Conquer	399:-	**Premiere Manager ´98**	**389:-**
Cool Boarders 2	389:-	Red Alert C&C	479:-
Crash Bandicoot 2	449:-	**Resident Evil 2**	**549:-**
Croc	349:-	Riven	599:-
Crusader no remorse	399:-	Road Rage	449:-
Dark Omen	429:-	**Road Rash 3D**	**429:-**
Dead or Alive	**389:-**	Skull Monkey	429:-
Deathtrap Dungeon	429:-	Snow Racer ´98	389:-
Diablo	429:-	Soulblade	479:-
Discworld 2	479:-	Spice World	249:-
Duke Nukem 3D	479:-	Street Fighter Collection	499:-
Everybodys Golf	**389:-**	Street Fighter Ex Plus aplha	479:-
Extreme Snow Break	489:-	Suikoden	499:-
Final Fantasy 7	462:-	Syndicate Wars	429:-
Forsaken	479:-	Theme Hospital	429:-
Grand Theft Auto	389:-	Thunderhawk	349:-
Heart of Darkness	**479:-**	Time Crisis, med pistol	729:-
Hercules	449:-	Toca Racing	479:-
Independance day	429:-	Tomb Raider 2	479:-
Jurassic Park-Lost world	429:-	Toshinden 3	389:-
Klonoa	389:-	Total NBA ´98	389:-
Kula World	**389:-**	Treasures of the Deep	389:-
Little big adventure	429:-	**War games**	**429:-**
Lucky Luke	449:-	Warcraft II	429:-
Madden ´98	429:-	Wayne Gretzky ´98	479:-
Magic the gatering	499:-	**Vigilante 8**	**479:-**
Monopoly	429:-	**Viper**	**449:-**
Moto Racer	429:-	VMX Racing	429:-
Motorhead	449:-	**World Cup ´98**	**429:-**
Nascar ´98	429:-	**World Cup ´98 Fan edition**	**499:-**
NBA live ´98	429:-	V-Rally	479:-
NBA Pro ´98	499:-	X-men	449:-

PAKETPRIS!

Grand Turismo + Dual Shock Analog HK m. rumble pack.

= 799:-

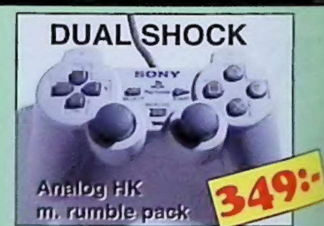


PLATINUMSPEL

249:- 249:- 249:- 249:- 249:- 249:- 249:- 249:- 249:- 249:-

Air Combat	249:-
Adidas Power Soccer	249:-
Allen Trilogy	249:-
Bust a Move 2	249:-
Crash Bandlcoot	249:-
Destruction Derby 2	249:-
Die Hard Trilogy	249:-
Formula 1	249:-
ISS Pro	249:-
Loaded	249:-
Micro Machines V.3	249:-
Mortal Kombat Trilogy	279:-
Pandemonium	249:-
Porche Challenge	249:-
Rayman	249:-
Ridge Race Revolution	249:-
Road Rash	249:-
Soviet Strike	249:-
Tekken 2	249:-
Tomb Raider	279:-
Track & Field	249:-
Wipe Out	249:-
Wipe Out 2097	249:-
Worms	249:-

TILLBEHÖR



Antennkabel ej original	249:-
Antennkabel ej original m.2	249:-
Antennkabel original	299:-
Antennkabel original m.2	299:-
CD-ställ	149:-
Förlängningskabel till hk	99:-
Handkontroll	169:-
Handkontroll original Analog m. Inb. Rumblepack	**349:-**
Handkontroll original (Grå/Vit/Svart/Smoke)	**249:-**
Handkontroll, "Resident Evil"	349:-
Linkkabel	199:-
Minneskort "15 block"	169:-
Minneskort "15 block" original (8 st olika färger)	**229:-**
Minneskort "240 block"	329:-
Minneskort "360 block"	449:-
Minneskort "720 block"	649:-
Multitap original	499:-
Mus Original	399:-
Pistol Konami/Enforcer	349:-
Pro Action Replay	499:-
Ratt Logic 3	**748:-**
Ratt Mad Catz	645:-
Rengöringsset	199:-
RGB Scartkabel	199:-
Spelguider Stor sortering	Ring
Väska inkl 1st hk + 1st minneskort	399:-
Väska, original med Playstationlogo	149:-



POSTORDER • RING 090-13 56 00



STORA PAKETET
Basenhet inkl handkontroll, scartkabel, strömkabel. 1 års garanti, V.I.P.-kort + Sailorbag + 1 valfritt spel ur prisbombsrutan samt 1 st minneskort.

1995:
Ord pris 2 093:-



Inkl handkontroll, scartkabel, strömkabel, 1 års garanti, V.I.P.-kort + Sailorbag

1 495:-*
Ord 1595:-
* Gäller vid samtidigt köp av spel.

Begränsat antal Sailorbag!





SUPERPAKETET
Basenhet inkl handkontroll, scartkabel, strömkabel. 1 års garanti, V.I.P.-kort + Sailorbag + 2 valfria spel ur prisbombsrutan + 1 st minneskort m. rumble pack.

2 495:
Ord pris 2 642:-

ORDINARIE SPEL

Banjo Kazooie

Aero Fighter Assault	629:-
Aero Gauge	629:-
Aut. Lamborghini 64	499.-
Banjo Kazoole 3D	629:-
Blast Corps	449:-
Bomberman 64 3D	499:-
Cruis'n USA	449:-
Cruis'n World	549:-
Diddy Kong Racing	499:-
Dual Heroes	549:-
Duke Nukem 64 3D	629:-

ORDINARIE SPEL

Fighters Destiny	579:-
Forsaken	629:-
Golden Eye 007 3D	629:-
GT 64 World Championship	579:-
International SS Soccer 64	499:-
Killer Instinct Gold	529:-
Kobe Bryant NBA Courtside	499:-
Lylat Wars	499:-
Madden 64	579:-
Mario Kart 64	499:-
Mortal Kombat Mythology	629:-

ORDINARIE SPEL

Mystical Ninja	629:-	Super Mario 64	449:-
Nagano Olympics	629:-	Tetris Sphere	449:-
NBA Pro '98	629:-	Top Gear Rally	499:-
NHL Breakaway '98	399:-	Turok	499:-
Olympic Hockey	629:-	Wave Race 64	449:-
Quake 64	629:-	Wayne Gretzky '98	629:-
Rampage World Tour	629:-	WCW vs NWO W. Tour	629:-
Robotron X	629:-	Wetrix	549:-
San Fransisco Rush	629:-	Virtual Chess 64 3D	629:-
Snowboards Kids	449:-	World Cup '98	579:-
Star Wars	529:-	Yoshi's Story	599:-

TILLBEHÖR

Action Replay	499:-	Minneskort original	199:-
Antennkabel	199:-	Ratt Inter Act Racing	645:-
Antennkabel original	249:-	Ratt Logic 3	745:-
Förlängningskabel HK	99:-	Rumble Pack m. inbyggt	299:-
Gamekiller, fuskadapter	99:-	4X m-kort	
Handkontroll	249:-	Rumble Pack m. inbyggt	249:-
Handkontroll original	299:-	m-kort	
Handkontroll original,	349:-	Rumble Pack, original	199:-
5 olika färger		S Videokabel	299:-
Interact Ultra Racer	399:-	Spelguider	Ring
Minneskort	99:-	Stereo/AV Kabel	149:-
Minneskort 16X	399:-	Väst, Datel	Ring
Minneskort 4X	199:-		

PC CD-ROM

Age of Empire	449:-	Motorhead	299:-	Handkontroll Gravis	349:-
Backpacker	129:-	Need for Speed II Sp.ed	129:-	Gamepad Pro	
Backpacker 2	389:-	Police Quest Swat 2	349:-	Voodoo 2, Creative	Ring
Backpacker Junior	389:-	Premier Manager	Ring	8Mb, 4 spel	
Commanche 3 Gold	369:-	Quake 2	349:-	Voodoo 2, Creative 12Mb	Ring
Dark Omen	369:-	Screamer Rally	299:-	Voodoo 2, Diamond	Ring
F-15	369:-	Starcraft	299:-	Monster II 8Mb	
Fest i Mumindalen	129:-	Unreal	399:-	Ring för övriga spel samt till-	
Final Fantasy 7	Ring	World Cup '98	369:-	behör till din PC, vi har det	
Forsaken	399:-	Worms 2	329:-	mesta i lager!	
Hugo på nya äventyr	129:-	V-Rally	Ring		
Might & Magic 6	349:-				

Besök våra butiker!

Storgatan 44
UMEÅ
090-13 56 00

Storgatan 51
LULEÅ
0920-20 04 50
(OBS! ej postorderbeställningar på detta nummer!)

Priserna på detta uppslag gäller endast beställning via postorder.

15% mer betalt Vid byte!!!

BEGAGNADE SPEL

PLAYSTATION

Titel	Vi säljer	köper
2 Extreme	245:-	80:-
4-4-2 Soccer	195:-	50:-
Ace Combat 2	295:-	120:-
Actua Golf	195:-	50:-
Actua Golf 2	325:-	120:-
Actua Ice Hockey	245:-	80:-
Actua Soccer	95:-	40:-
Actua Soccer 2	325:-	120:-
Actua Soccer Club Ed.	195.-	50:-
Adidas Power Soccer	125:-	40:-
Adidas Power Soccer 2	245:-	80:-
Adidas Power Soccer '97	145:-	40:-
Agent Armstrong	195:-	50:-
Agile Warrior	195:-	50:-
Air Combat	225:-	80:-
Air Race	345:-	150:-
AIV Evolution Global	195:-	50:-
Alien Trilogy	225:-	80:-
All Star Soccer	145:-	50:-
Allied General	375:-	150:-
Alone in the Dark	145:-	50:-
Alundra	395:-	200:-

Titel	Vi säljer	köper
Andretti Racing	195:-	50:-
Aqunauts Holiday	145:-	50:-
Arcades Greatest Hits	275:-	100:-
Arcades Greatest	295:-	120:-
Hits 2		
Area 51	225:-	80:-
Ark of Time	245:-	150:-
Assault Rigs	125:-	40:-
Auto Destruct	195:-	80:-
Ball Blazer Cham.	125:-	30:-
Batman Forever	245:-	80:-
Battlesport	145:-	50:-
Battlestation	175:-	50:-
Beast Wars	245:-	100:-
Bedlam	175:-	50:-
Black Dawn	195:-	50:-
Blam Machinehead	125:-	40:-
Blast Chamber	125:-	40:-
Blazing Dragons	195:-	50:-
Bloody Roar	295:-	120:-
Bomberman World	375:-	180:-
Brahma Force	245:-	100:-

Titel	Vi säljer	köper
Breakpoint Tennis	225:-	80:-
Breath of Fire 3	395:-	200:-
Broken Helix	245:-	100:-
Broken Sword	225:-	80:-
Broken Sword 2	325:-	120:-
Bubble Bobble	295:-	120:-
Babsy 3D	195:-	50:-
Bugraiders	195:-	50:-
Burning Road	195:-	50:-
Bushido Blade	295:-	120:-
Bust A Move 2	225:-	80:-
Bust A Move 3	345:-	150:-
Cardinal Syn	375:-	180:-
Carnage Heart	175:-	50:-
Cart World Series	345:-	150:-
Casper	225:-	80:-
Castlevania	345:-	150:-
Cheesy	195:-	50:-
Chessmaster 3D	245:-	80:-
Chill	245:-	100:-
Chronicles of the Sword	245:-	80:-
City of the Lost Children	225:-	80:-

Titel	Vi säljer	köper
Chock Tower	295:-	100:-
Colin McRae Rally	395:-	200:-
Colory Wars	275:-	100:-
Command & Conquer	245:-	100:-
Command & Conquer	395:-	200:-
Red Alert		
Contra Legacy War	195:-	50:-
Cool Boarders	295:-	120:-
Cool Boarders 2	375:-	180:-
Courier Crisis	245:-	80:-
Crash Bandicot	225:-	80:-
Crash Bandicot 2	375:-	180:-
Critical Depth	145:-	40:-
Criticom	125:-	40:-
CROC	295:-	120:-
Crow - City of Angels	225:-	80:-
Crusader - No Remorse	125:-	40:-
Crypt Killer	225:-	80:-
Cyberia	125:-	40:-
Cybersled	125:-	40:-
Cyberspeed	125:-	40:-
D 225	80:-	0:-

Titel	Vi säljer	köper
Dark Forces	245:-	80:-
Dark Omen	345:-	150:-
Darklight Conflict	195:-	50:-
Darkstalkers	145:-	50:-
Davis Cup Tennis	275:-	100:-
Deathtrap Dungeon	375:-	180:-
Defcom 5	125:-	40:-
Descent	125:-	40:-
Descent 2	195:-	50:-
Destruction Derby	175:-	40:-
Destruction Derby 2	225:-	80:-
Devil's Deception	245:-	100:-
Diablo	345:-	150:-
Die Hard Trilogy	225:-	80:-
Disc World	225:-	80:-
Disc World 2	395:-	120:-
Disruptor	195:-	50:-
Doom	245:-	120:-
Dragon Ball Z	395:-	150:-
Dragon Heart	175:-	50:-
Duke Nukem 3D	295:-	120:-
Dynasty Warriors	245:-	100:-

NINTENDO 64

Titel	Vi säljer	köper
Aero Gauge	395:-	200:-
Aero Fighter's Assault	395:-	200:-
Blast Corps	375:-	180:-
Bomberman 64 3D	375:-	180:-
Bust A Move	445:-	200:-
Chameleon Twist	325:-	150:-
Clayfighter 63+	275:-	100:-
Cruis'n USA	375:-	180:-
Cruis'n World	445:-	200:-
Dark Rift	345:-	150:-
Diddy Kong Racing	425:-	220:-
Doom 64	375:-	180:-
Dual Heroes	375:-	150:-
Duke Nukem 3D	445:-	200:-
Extreme G	375:-	180:-
F1 Pole Position	345:-	150:-
FIFA 64	245:-	100:-
FIFA 98	395:-	180:-
Fighter's Destiny	445:-	220:-
Forsaken	495:-	250:-
GASP	495:-	220:-
Goemon-M.Ninja	495:-	250:-

Titel	Vi säljer	köper
Golden Eye 007 3D	495:-	250:-
Hexen	345:-	150:-
Int.Superstar Soccer 64	375:-	180:-
Killer Instinct Gold	245:-	100:-
Kobe Bryant MBA Basket	375:-	180:-
Lamborghini Challenge	345:-	150:-
Lylat Wars med R.P.	495:-	250:-
Lylat Wars utan R.P.	395:-	200:-
Mace	375:-	150:-
Madden 64	295:-	120:-
Mario Kart 64	395:-	200:-
Mischeif Makers	345:-	150:-
Mortal Kombat Myth.	345:-	150:-
Mortal Kombat Trilogy	345:-	150:-
Multi Racing Champ.	445:-	200:-
Nagano Winter Olympics	345:-	150:-
NBA Hangtime	245:-	100:-
NBA Pro	445:-	200:-
NFL Quarterback Club 98	445:-	200:-
NHL Breakaway '98	445:-	220:-
Olympic Hockey	395:-	200:-
Pilotwings 64	295:-	120:-

Titel	Vi säljer	köper
Quake 64	445:-	200:-
Rampage World Tour	445:-	200:-
San Fransisco Rush	395:-	200:-
Snowboards Kids	395:-	200:-
Star Wars Shadow o. Em.	345:-	150:-
Super Mario 64	395:-	200:-
Tetrisphere	375:-	180:-
Top Gear Rally	375:-	180:-
Turok Dinosaur Hunter	345:-	150:-
War Gods	275:-	100:-
Wave Race 64	295:-	120:-
Wayne Gretzky Hockey 98	375:-	180:-
Wayne Gretzky Hockey	245:-	100:-
WCW vs Nitro	395:-	200:-
Wetrix	395:-	180:-
Virtual Chess	445:-	220:-
World Cup 98	475:-	220:-
Yoshi's Story	495:-	250:-

Ring för övriga titlar. Vi har även: NINTENDO 8-bit • GAMEBOY • SUPER NINTENDO • MEGA CD • 32X • SATURN • TILLBEHÖR • KONSOLLER
NYA SPEL & TILLBEHÖR till de flesta spelkonsoller & PC.

V. I. P.

Alla som köper sin basenhet hos oss blir V.I.P. kund under 1998 utan kostnad.
Förmåner: • 5% rabatt på nya spel • 10% rabatt på beg spel • 10% mer betalt när du byter spel mot andra beg spel • V.I.P.-blad ett par gånger per år mm. Vill du bli V.I.P. kund utan att köpa basenhet kostar det 125 kr för 1998, betalas in på postgiro 8332275-0, ange adress, telefonnr.

Månadens erbjudande:

Nintendo 64
Handkontroll (ej org.) 199:-

Playstation
Adidas Power Soccer 2 145:-

Saturn
20% på nya & beg spel

PC
Musmatta motiv (3 olika) + mus 149:-

Super Nintendo
50:- rabatt på alla fullprisspel

Gameboy
Gameboy paket Camera 50:- rabatt

Megadrive
20% på nya spel

KÖPINFO

Porto tillkommer endast med postens avgifter. Dvs minst 58kr, vid basenhetsbeställning porto 99kr, för 24 tim leverans på basenheter porto 169:- Målsmans godkännande krävs om du är under 16 år. Ange reservspel vid skriftlig beställning. 3 års garanti på nya spel (ej CD). 2 års garanti på nya Playstation basenheter. 1 års garanti på nya basenheter, CD-spel, nya tillbehör, beg. spel. 1/2 års garanti på beg. basenheter, beg CD-spel. 3 mån garanti på beg. tillbehör.

Ej utlösta PF debiteras med minst 175 kr.
Om du vill sälja eller byta spel, ring 090-13 56 00 för information

Reservation för ev feltryck & ev prisändringar

BESTÄLLNINGSKUPONG! Sänd in portofritt!

Titel	Enhet	Pris	Reservtitel	Enhet	Pris
1........................			1........................		
2........................			2........................		
3........................			3........................		
4........................			4........................		
5........................			5........................		
6........................			6........................		
7........................			7........................		

☐ *Ja Tack, jag vill bli medlem i V.I.P.-klubben (125:-/år)*

Namn..
Adress..
PostNr..................Postadress..............................
Tel..
Målsmans underskrift (om under 16 år)
....

Frankeras ej
TVSPELOTEKET betalar portot

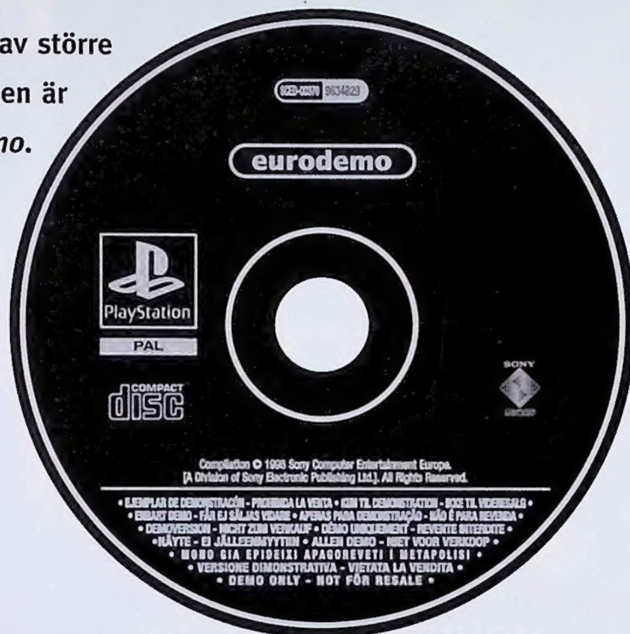
TVSPELOTEKET

Svarspost
900660000
908 50 UMEÅ

Inledning

På månadens CD

Tio demoversioner, varav större delen är spelbara och en är mästerliga *Gran Turismo*. Vi rekommenderar att du genast bläddrar vidare till sidan 68 och spanar in alla detaljerna.



GRAN TURISMO Spelbar demo
Det bästa racingspelet genom tiderna. Spela det. Nu!

COLIN MC RAE RALLY Spelbar demo
Ett lika dåligt namn som *TOCA Touring Car*. Men också ett lika bra spel.

BOMBERMAN WORLD Spelbar demo
Det klassiska konceptet blir tredimensionellt. Nästan.

DEAD OR ALIVE Spelbar demo
Bystiga damer och kraftiga herrar

DEATHTRAP DUNGEON Spelbar demo
Inget *Tomb Raider*, men väl värt att provspela.

KLONOA Spelbar demo
PlayStations sötaste plattformshjälte.

WARGAMES Spelbar demo
Sett fimen? Spela spelet!

WCW NITRO Spelbar demo
Wrestling. Behöver vi säga mer?

CIRCUIT BREAKERS Rullande demo
Stort nöje med små bilar.

GRAVITATION Spelbar demo
Vi avslutar med en liten överraskning.



Har du hört talas om Spyro the Dragon? Risken finns att namnet ännu låter obekant, men du lär inte kunna missa honom i höst då han dyker upp i sitt självbetitlade debutspel. Sonys senaste plattformshjälte spås en minst lika lysande framtid som Crash Bandicoot och hans första äventyr är helt tredimensionellt. Läs mer om Sonys nya stjärnskott på sidan 26.

När vi väl är inne på ämnet plattformsspel bör vi också påpeka att *Crash Bandicoot 3* är på väg, tillsammans med uppföljare till *Tomb Raider 2*, *Final Fantasy VII*, *Oddworld: Abe's Oddysee* och *Cool Boarders 2*. Några av dem kan du läsa mer om redan i det här numret. Bland recensionerna hittar du den här månaden äntligen mästerliga *World Cup '98* tillsammans med efterlängtade *Dead or Alive*, *Kula World* och *Heart of Darkness*, samt överraskningarna *Everybody's Golf* och *V-Ball*.

Avslutningsvis vill vi bara påpeka att den tips-tidning som kom för någon månad sedan inte har någon relation till oss, vad de än skriver i sin ledare. Däremot släpper vi vår egen tips- och guide-tidning i augusti. Det första feta numret innehåller kompletta guider till *Gran Turismo*, *Final Fantasy VII* och *Deathtrap Dungeon*, för att nämna några. Håll utkik efter PlayStation Guide om några veckor.

Trevlig läsning,
Redaktionen

Innehåll

Utgivare
Atlantic Förlags AB
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08 - 692 29 00
Fax: 08 - 653 50 00
e-post: psm@atlantic.medstroms.se
www.atlantic.medstroms.se/psm
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

Prenumeration
Helår (12 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Beställning dygnet runt: 08 - 672 03 33
Övriga ärenden: Titel Data AB, 112 86 Stockholm, tel: 08 - 652 84 00

Redaktion
Chefredaktör: **Tobias Bjarneby**
Redaktör: **Mikael Weichbrodt**
Layout: **Anna Clason, Lena Laurén och Erik Nilsson**
Korrektur: **Caligula Media**
Ansvarig utgivare: **Jonas Svensson**

Medarbetare
John Carling
Daniel Grigorov
Petter Andersson

Engelsk redaktion
Rob Pegley, Lam Tang, Steve Bradley, Mike Goldsmith, Lisa Morris, Milos Coppock, Alvin Weetman, Andrew Collins, Vicki West, Keith Stuart, Steve Faragher, Andy Butcher, Zy Nicholson, Tim Weaver, Paul Pettengale, Nick Veitch, Geidon, Kibblewhite, Les Ellis, Nicolas Di Costanza, Collin Campbell

Produktion
Rip: **Graphic Xpress**
Tryck: **Alprint Rahola**

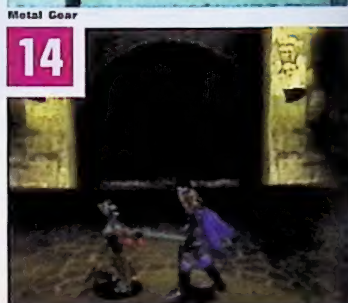
Annonsbokning
Medströms Dataförlag AB
Patrik Rehn, tel: 08 - 692 01 34
Per Karlsson, tel: 0470 - 70 31 12

ISSN 1403-4336





Metal Gear



Legacy of Kain



Earthworm Jim 3D

LOADING



SMYGTITTAR






Bushido Blade 2


Mortal Kombat 4


Vs


World Cup 98


Everybody's Golf


Dead or Alive


Vigilante 8


Heart of Darkness

SPELTEST







VARJE MÅNAD







Väldigt tidiga bilder från *Final Fantasy VIII*. Förvänta er mer inom en mycket snar framtid.





FINAL FANTASY

Vi kommer aldrig att få nog

Många bolag väntade med att avslöja sina planer tills E3. Square hade satt press på dem genom att tillkännage releasen av ett åttonde *Final Fantasy*-äventyr. Företagets president Tomoyuki Takechi och vice presidenten Hironobu Sakaguchi har nyligen samlat de japanska journalisterna och visat upp en promovideo och avslöjat detaljer samt datum.

Den här gången ska karaktärerna bli större (som i *Resident Evil 2*) och mer realistiska. De kommer även att vara uppbyggda med texturforsedda polygoner, vilket innebär mer detaljer än tidigare. Större karaktärer innebär också att såväl kampsekvenserna som spelets menyer blir ännu bättre och utförligare än tidigare. Under spelets gång formerar sig sällskapet i en grupp bakom ledaren i stället för att hela tiden gå in i honom. Karaktärerna i Final Fantasy VIII kommer även att bli mer västerländska den här gången. Man har alltså i viss mån övergett den tidigare så utpräglade manga-stilen. Storyn ska bli mer lättbegriplig och futuristisk. Rykten säger att vi kan förvänta oss inslag av cyberpunk.

Square sparade det bästa till sist, tillsammans med *Brave Fencer Musashiden* kommer vi i mitten av juni att få både en spelbar demo och renderade sekvenser. Enligt Square ska *Final Fantasy VIII* släppas i Japan i vinter. Vi kan med andra ord vänta oss ett marknadsföringskrig mellan Enixs *Dragon Quest VII* och *FF VIII*. *FF VII* hade efter tre dagar sålts i imponerande 2 040 000 exemplar. I dag har PlayStation blivit ännu större och Square räknar med ännu mäktigare försäljningssiffror. Onekligen glädjande











Rykten säger att den åttonde upplagan i serien kommer att ha influenser av cyberpunk. Cid kommer dock som vanligt att finnas med och Chocobo-djuren kommer också att vara tillbaka. Vi har en spelbar demo i mitten av juli och kommer då att kunna ge er mer information.

nyheter, men spekulationerna sträcker sig ännu längre. Det har redan börjat höras viskningar om en nionde upplaga till sommaren år 2000. Mer trovärda rykten säger att arbetet *Final Fantasy*-filmen börjar arta sig. Tyvärr finns det ännu inget releasedatum, men vi förväntar oss ett från Square under de närmaste månaderna.

FUSION

Det är inte enbart på grund av nyheterna om *Final Fantasy VIII* som Square har branschens ögon på sig, företaget avslöjade på en konferens den 27 april att man ska slå sig ihop med Electronic Arts och bilda företaget Square Electronic Arts LLC. Innebörden av detta kommer att bli EA-titlar som släpps med Square- etikett i



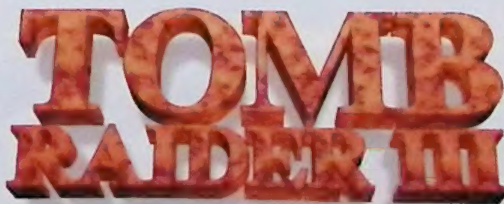
Japan och Square-spel som ser ut att härröra från EA i USA. På detta sätt hoppas företagen kunna expandera på de respektive marknaderna. Titlar som *World Cup 98, Theme Hospital, Parasite Eve, Bushido Blade* och *Brave Fencer Musashiden* har redan införlivats i det nya systemet.

"Vi är glada över att vara partner med en ledande utvecklare och distributör", sade Squares talesman Tomoyuki Takechi. EA:s representant var inte sen att instämma. "Square har ett av världens främsta utvecklingsteam och producerar några av industrins mest nyskapande spel. Vi ser verkligen fram emot att samarbeta med dem". Vad Fusionen kommer att innebära för den europeiska marknaden återstår att se. Sony har i alla fall meddelat att vi kommer att få uppleva sådana läckerheter som *Einhänder, Parasite Eve* och, naturligtvis, *Final Fantasy VIII.*



TOMB RAIDER 3 BEKRÄFTAT

Efter månader av rykten och hejdlösa spekulationer avslöjar nu Core att det satsar på att ha färdigt en tredje upplaga av *Tomb Raider* i november.



Det omtalade *Tomb Raider 2,5* kallas *Tomb Raider: Unfinished Business* och innehåller sex banor i samma stil som de i den andra versionen. Dessvärre lär det bara bli aktuellt till PC och precis som med den manliga varianten, har man valt att lägga locket på. I det tredje PlayStation-äventyret kan vi naturligtvis räkna med att återse Lara Croft, men mycket mer vet vi faktiskt inte. Rykten säger att en av banorna i nuläget ska vara helt färdig. Vi har dock sett till att skaffa oss rättigheterna till att släppa den första spelbara demon. Håll ut, vintern är snart här.

Psst!

Nya rykten från PlayStation-världen.

Capcom har det stressigt just nu när de ska försöka få ut *X-Men vs Street Fighter, Pocket Fighters* och *Street Fighter Alpha 3* samtidigt. Förmodligen blir det lika stressigt för Virgin när de släpper spelen i Europa i höst... Rykten kring *Final Fantasy VIII* sprider sig snabbt. Enligt de senaste rapporterna är rollspelet Multi Tap-kompatibelt och innehåller över 30 karaktärer. Och givetvis kommer Chocobo tillbaka... Dans- och musikintresserade PlayStation-spelare bör glädjas åt att uppföljare till både *PaRappa the Rapper* och *Bust A Move* är planerade. Den sistnämnda lär innehålla kvinnliga karaktärer med samma former som de i *Dead or Alive*... Även *Grand Theft Auto* får en uppföljare. Glöm dock titeln *GTA 2* och lägg *GBH* på minnet... Nya Dual Shock-kompatibla versioner av både *Resident Evil* och *Resident Evil 2* kommer att släppas i Japan och USA i höst. Virgin hävdar dock att vi i Europa aldrig kommer att få se skymten av dem... Datel lanserar Gamebooster, som är en Game Boy-emulator till PlayStation. Meningslöst... Ytterligare ett Bomberman-spel är på väg. Den här gången rör det sig om ett *Mario Kart*-inspirerat racingspel... *Final Fantasy VIII* kommer att ligga på fem CD-skivor... Nya PaRappa-dockor är på väg till Japan... En ny dam kommer att debutera i *Street Fighter Alpha 3*. Hon är ung, hon heter Karin och hon påminner en hel del om Cammy. Som för övrigt också är med i spelet...



AKTUELLA RELEASER

JULI

Armoured Core
Atari Greatest Hits 2
Blast Radius
Buggy
Colin McRae Rally
Crime Killer
Dead or Alive
Ghost in the Shell
Heart of Darkness
Kula World
Men in Black
Pet in TV
Point Blank
Premier Manager '98
Road Rash 3D
Sentinel Returns
Supercross '98
Treasures of the Deep
VS
V-Ball
Viper
WCW Nitro
WWF Warzone
War Games

AUGUSTI

Batman & Robin
Blasto
Bomberman
Breath of Fire III
Circuit Breakers
Fluid
Mega Man 8
Mega Man: Battle & Chase
Tombi
Viva Football
X-Men vs. Street Fighter

SEPTEMBER

Aironauts
Azure Dreams
Bio Freaks
Duke Nukem: Time to Kill
Earthworm Jim 3D
Fifth Element
ISS Pro '98
Mortal Kombat 4
Red Alert: Retalitation
Rushdown
San Francisco Rush
Tekken 3
Wild 9's
Wild Arms

[PLATINUM]

Command & Conquer
Resident Evil

ORIENT EXPRESSEN

SENASTE NYTT FRÅN DEN JAPANSKA TV-SPELSVÄRLDEN INNEFATTAR ALLT MÖJLIGT – FRÅN FÖRKLÄDDA *STREET FIGHTER*-KARAKTÄRER TILL MATLAGNING.



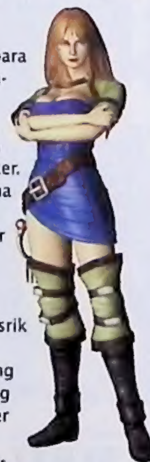



Capcoms *Pocket Fighters* innehåller flera välkända karaktärer, men den här gången har man experimenterat lite med deras kroppsliga proportioner.

UTSEENDEFIXERAT FIGHTING-SPEL

Fighting-spelet *Pocket Fighters* kom från Capcom och var ett välbehövligt komplement till *Street Fighter*-serien när det i fjol kom ut på den japanska marknaden. Spelet innehöll tio stycken kända Capcom-karaktärer från titlar som *Street Fighter 2*, *Street Fighter 3*, *WarZard* and *Vampire Saviour*. *Pocket Fighters* är dock i högre grad än nyss nämnda titlar anpassat till barn. Karaktärernas proportioner är skämtsamma (små kroppar, stora huvuden och så vidare) och man behöver bara hålla reda på tre olika kommandon, spark, slag och specialattack.

Pocket Fighters är även en trevlig nyhet för fanatiker. Man kan klä ut karaktärerna så att de liknar olika manga- och TV-spelsfigurer och kläderna påverkar sedan i sin tur specialattackerna. Även rörelserna påverkas av hur framgångsrik man är.



Under spelets gång ska man samla på sig ädelstenar och ju fler man tar desto mer ökar karaktärens styrka och hastighet. Det går även att stjäla ädelstenar från motståndarna (ens egen styrka ökar och deras minskar).

Huruvida *Pocket Fighters* och andra så kallade Cosplay-spel kommer att släppas i Europa är ovisst, men det går ju alltid att köpa på import.



EN NY DYNASTI?

Koei följer i höst upp succén med *Dynasty Warriors* med sitt senaste 3D-beat 'em up *Destrega*. Spelet har utvecklats av Omega Force som tidigare producerat fighting-titeln *Sangoku Musou*. Ett helt nytt system har utvecklats för att kunna hantera och möjliggöra kombinationer av magi och specialattacker. Specialattackerna skapas genom kombinationer av magi, kraft och vanliga attacker. Varje specialattack har sitt eget läte och efter några timmars spelande hör man vilken attack som ens motståndare förbereder och kan försvara sig mot den. Utvecklarna hävdar att spelet på detta sätt får en bra rytm.

Andra inslag är snygga bakgrunder och sekvenser, en skruvad story och tolv stycken valbara karaktärer. Det verkar som om Koei håller på att bygga upp en ny dynasti.

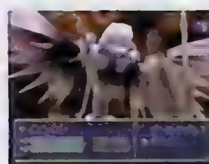




Bilder från Koeis *Destrega*. Magiskt?







I Koeis äventyrsspel *Zill O'll* erbjuds man möjligheter att skapa sina egna karaktärer. Vi har dock ingen aning om vem figuren på bilden till vänster är.

SKAFFA DIG ETT LIV

Ett annan Koei-titel som släpps i höst är *Zill O'll*, ett 3D-äventyr med RPG-inslag. Karaktärerna har utformats av Matsuya-san (ansvarig för den japanska *Monsters Of The Wizardry*-serien). Det kanske mest intressanta med det här spelet är att man kan skapa sin egen karaktär, dopa den, ge den speciella förmågor samt bestämma dess hårfärg och kön. Inte nog med detta, man kan även själv ge figurerna sex karaktärsdrag, exempelvis mod och nyfikenhet. Det är dessa egenskaper som bygger upp karaktärernas själar och skapar en personlig prägel som finns kvar under hela spelets gång.

Varierande kameravinklar och välgjorda mellansekvenser bidrar till antagandet att *Zill O'll* kommer att bli ett av de bättre spelen i genren sedan *FF VII*.

GRÅT ÖVER SPILLD MJÖLK



Nippon Ichi försöker sig på ett annorlunda sätt att vinna våran sympati och det är kanske inte en så dum idé. Killen till vänster verkar i alla fall gapa efter något att sätta tänderna i.





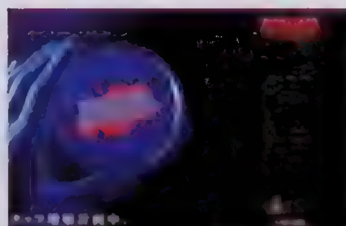
Cooking Fighter är ett kulinariskt RPG från Nippon Ichi. Upplägget är minst sagt annorlunda, man ska leta efter ingredienserna till den ultimata maträtten. När man funnit dem ska man blanda dem så att det uppstår blå bubblor, som representerar olika sätt att tillaga maten.

Det här låter kanske inte särskilt spännande, men vänta bara tills nudlarna går till anfall. Spelar man dessutom med Dual Shock kan man riktigt känna rädisornas vrede över att de snart ska bli kokade. Förvänta er dock ingen europeisk release.

ENDAST FÖR VIP-GÄSTER

Capcom har nyligen haft en jättefest för att fira att dess senaste flaggskepp *Resident Evil 2* har sålts i tre miljoner exemplar. Festen hölls på ett av Tokyos bästa hotell, New Otani, som ligger alldeles i närheten av Sonys högkvarter. Två av gästerna var Irijimari (chef på Sega) och Tokunaka (president på Sony). Spelet hade bara på några veckor sålts i fler exemplar än *Gran Turismo* och började så smått närma sig *Final Fantasy VII*:s resultat.

For alla som inte blev inbjudna kan vi meddela att Capcom just nu håller på att rekrytera folk till arbetet med *Resident Evil 3*. Företaget letar främst efter grafiker, programmerare och ljudtekniker. Skicka in en ansökan och du kanske blir inbjuden till nästa megaparty.



Dengeki PlayStation

DENGEKI TOPPLISTOR

FRÅN 23 MARS TILL 5 APRIL

TOP 10 – FÖRSÄLJNING

1 Tekken 3 (Namco)
2 Parasite Eve (Square)
3 Shin Nihon Pro Wrestling (Sony)
4 Gran Turismo (SCE)
5 Rebus (Atlus)
6 BioHazard 2 (Capcom)
7 Tenchu (SME)
8 Tokimeki Memorial (Konami)
9 Final Fantasy V (Square)
10 Xenogears (Square)

TOP 10 – MEST EFTERLÄNGTADE

1 DragonQuest VII (Enix)
2 To Heart
3 Soukaigi (Square)
4 Slayers (Kadokawa)
5 Star Ocean: The Second Story (ENIX)
6 (Takara)
7 Gensoo Suikoden II (Konami)
8 The King of Fighters 97 (SNK)
9 The Princess of Darkness
10 Rival Schools (Capcom)

TOP 5 – LÄSARFAVORITER

1 Final Fantasy VII (Square)
2 Tales of Destiny (Namco)
3 BioHazard 2 (Capcom)
4 Xenogears (Square)
5 Final Fantasy Tactics (Square)



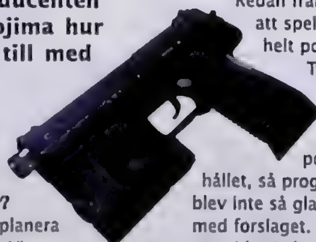
Här är *Metal Gears* story. Du är enmansarmén Solid Snake, det 21:a århundradets enda hopp mot Foxhound - en organisation bestående av en hög amerikanska elitsoldater som blivit onda och farliga och som har knyckt alla USA:s kärnvapen. Snake ska infiltrera Foxhounds högkvarter i Alaska och stoppa all ondska. Tyvärr har han bara 24 timmar på sig. Och för att göra saken ännu värre är han bara beväpnad med en jaktkniv och ett paket cigarretter.

METAL GEAR SOLID

Utmanar 3D-actionspelen

Speltyp: Actionäventyr
Utgivare: Konami
Utvecklare: Konami
Släpps: November

Trots att det bara har förhandsvisats på årets Tokyo Game Show, verkar Konamis *Metal Gear Solid* bli ett av årets spel. Det är en *Resident Evil/Tomb Raider*-hybrid men med en massa slakt à la *GoldenEye*. Vi kollade med producenten Hideo Kojima hur det står till med *MGS*.



När började ni utveckla *Metal Gear*?
Jag började planera spelet 1993. Vi påbörjade den riktiga utvecklingen av spelet 1996 medan halva teamet fortfarande höll på att sätta ihop *Policenauts* till Sega Saturn. Redan från början ville jag att spelet skulle vara helt polygonuppbyggt. Tyvärr fanns det då inget spel som var uppbyggt med polygoner helt och hållet, så programmerarna blev inte så glada när jag kom med förslaget. Hursomhelst, när vi började tillverka spelet kom *Resident Evil* ut och vi såg att det kunde göras.

Hur många är ni i ert team?
När vi började var vi enbart tio, men vi växte till 30. Av dessa 30 personer har bara fem erfarenhet av att göra spel som *Snatcher* och *Policenauts*.

Kommer *Metal Gear* att innehålla olika svårighetsgrader? Nybörjare, svårt och så vidare?
Vi har inte stoppat in några svårighetsgrader i *Metal Gear*. Spelet anpassar sig automatiskt till spelarens skicklighet. Om man dör mycket i början i spelets övningsavdelning blir

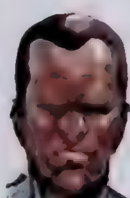
Karaktärerna


Solid Snake

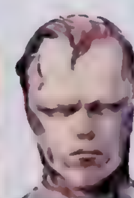

Liquid Snake


Revolver Ocelot

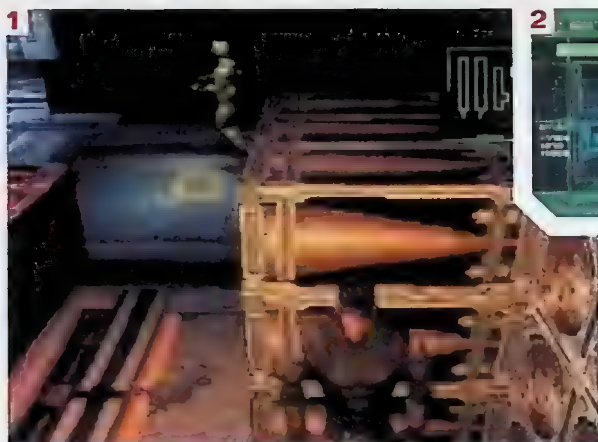

Sniper Wolf


Office Chief Darpa

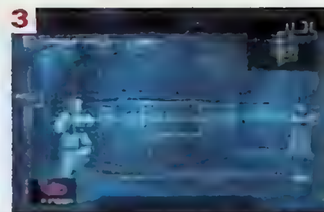

Meryl Silverburgh

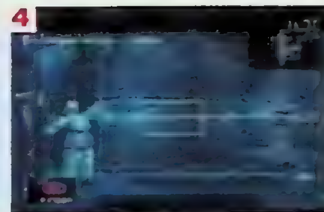

Decoy Octopus

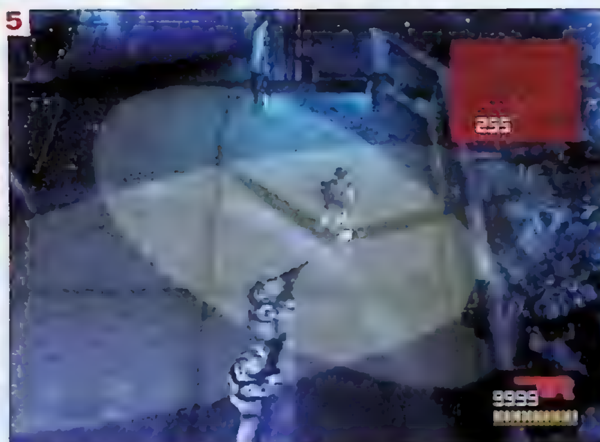

President Al













[1 - 6] En miljon tjusigt skuggade perspektiv - och inte för inte. Så snart Snake är väl utrustad springer han omkring och prickar vakterna som den värste krypskytt. Lycka till, soldat.

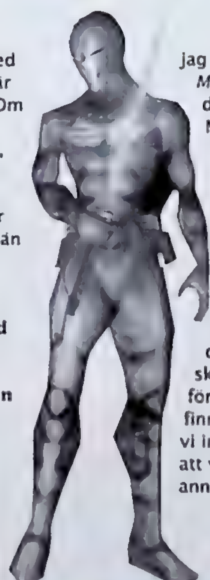


spelet enklare. Dessutom kommer vi hela tiden att placera fienden på olika ställen.

Hur många timmar tar det för en genomsnittlig spelare att klara spelet?
Om en spelare vet exakt hur han eller hon ska gå tar det runt åtta timmar, men i allmänhet är det svårt att säga. Man kan till exempel klara The Snow Stage på tre minuter, men om man inte vet vad man ska göra kan det ta en timme.

Blir det olika historier à la *Resident Evil 2*? Måste man spela *Metal Gear Solid* en andra gång för att få se hela spelet?
Nej. *Metal Gear* erbjuder två olika historier med två slut men de är av samma slag. Om man avslutar spelet på ett sätt, kommer man att missa mycket av historien. Det blir lika kul hur man än spelar.

Varför har det tagit så lång tid att komma ut med en förhandsversion av *Metal Gear Solid*?
På grund av polygonerna såklart. Men nu kan jag göra allt jag inte kunde med den förra *Metal Gear* (som kom till det svårtillgängliga 8-bits MSX-formatet).

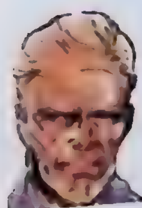


Hur mycket av PlayStations kraft utnyttjar *Metal Gear Solid*?
Vi vet ännu inte tillräckligt mycket om PlayStation, men enligt våra programmerare rör det sig om 120%! Vi skapade *Metal Gear Solid* för PlayStation, men det finns fortfarande så mycket vi inte kan göra. Själv tror jag att vi kan utnyttja maskinen ännu mer.

Vilket spel tävlar *Metal Gear Solid* mot?
Enligt John Sloan (på Konami i England) finns det inget sådant spel! Självklart kan vi inte ljuga, det finns alltid något spel vi har i åtanke. Själv gillar jag zombies...

Finns det någon orsak till varför *Metal Gear Solid* inte släpps i Japan förrän i september?
Vi underskattade 3D-polygonernas kraft. När man jobbar med 3D måste man se på allting ur riktigt många olika synvinklar. Detta ställde till lite problem.




Secretary of Defence

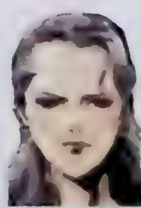

Otacon


Natasha Romanenko


Master Miller


Mei Lin


Psycho Mantis


Dr Naomi


Ninja



[1] Den kraftiga 3D-motorn gör så att man kan utforska enorma rum med endast ett simpelt ögonkast. [2] Avgrunder fyllda med dimma döljer det dödsbringande bråddjupet. [3] Möjligheten att förflytta kameran avslöjar än mer kusligheter i omgivningen. [4] Föremål, rum och sakers placeringar, allting varierar hela tiden för att konstant hålla spelarens intresse på topp. [5] Ondskan lurar överallt.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Blood Omen genomgår den ultimata förvandlingen

Speltyp: 3D-actionäventyr
Utgivare: Okänd
Utvecklare: Crystal Dynamics
Släpps: I höst

Orginalet *Legacy Of Kain* var ett omfattande äventyr, som blev sämre på grund av dess irriterande 16-bits-liknande retrografik. När vi första gången såg *Legacy Of Kain: Soul Reaver* så kände vi inte igen oss alls. Allt har blivit 3D. Helt förtrollade tog vi ett snack med Seth Carus om spelet som några idioter har kallat för ett *Super Tomb Raider*... Åh, förresten, det var ju vi som sa så...

Det är en viss skillnad utseendemässigt mellan *Soul Reaver* och *Legacy Of Kain*, eller hur? Berätta lite för oss.
Vi ville att spelet skulle utvecklas lika mycket som storyn i spelet, det vill säga tusen år in i framtiden. Vi har alltså lämnat 2D-världen långt bakom oss. Vi använder PlayStation-konsollens möjligheter fullt ut. Vi utnyttjar hogresolution med 512x240 grafiskt läge, högsta möjliga ljussättning morfning samt flera olika dimeffekter. Teamet bakom spelet har verkligen utmanat PlayStation-maskinens möjligheter för att förverkliga sina visioner.

Är spelet fortfarande smockfullt med hjälplösa jungfrur som är i behov av att få sitt blod utsuget.
Självklart! Om en spelare väljer att ödelägga en hel stad så är det klart att man kan det, men det har sina konsekvenser. Om man, i rollen som Raziel, hjälper människor så kan man få dem att samarbeta eller till





[1] Realtids-ljussättningar lyser upp de passerande ondingarna och kastar skuggor som dansar på väggarna. [2] Raziel – herr Själarövare själv – är givetvis inte heller en trevlig prick.

och med att avguda honom. Om man däremot anfaller människorna kommer de att ta varje tillfälle i akt att slå tillbaka. Vi gillar idén att alla figurer i spelet spelar en roll för spelets utgång – goda som dåliga.

Använder sig *Soul Reaver* av *Gex 3D*-motor?
Ja, i en modifierad version. Vi förbättrade flera delar av motorn, inkluderat animeringsbitarna. Vi har även skapat en ny teknologi för att eliminera laddningstiderna.

Finns det några anmärkningsvärda ny saker i spelet?
Mängder. Allt från banornas utseende till karaktärernas särdrag. Vi har alltid förespråkat en "nav-och-ekrar"-modell som ett spels upplägg. Spelaren börjar i centrala Nosegoth (spelets nav) och har flera olika valmöjligheter (ekrar) att välja mellan. Några av alla dessa ekrar är nya undernav med nya ekrar att följa. Med andra ord så finns det inte en linjär väg att följa genom spelet. Precis som i det gamla SNES-spelet *Zelda* har man en del valmöjligheter som är baserade på karaktärerens kunskaper vid det specifika tillfället. Vi vill att folk ska utforska världen som vi har skapat och finna sig en egen väg genom spelet.

Kunskaper erhålls genom att söka upp och konfrontera spelets bossar. Exempelvis kan Raziel, genom att finna och besegra de väggklättrande vampyrernas härskare, erhålla möjligheten att klättra uppför tvärbranta (och över huvud taget på alla sätt omöjliga) väggar.

Berätta lite om Raziels olika färdigheter. Har han några nya trick i rockärmen?
SJÄLASLUKANDE: Raziel har förvandlats från en blodsugare till en själaslukare. Han måste förtära sina offers själar för att överleva eftersom hans energi förbränns när han är i den materiella världen.

GLIDFLYGNING: Genom att ta tag i ändarna på sina vingar kan Raziel glidflyga över annars oöverkomliga avgrunder. Lyckas han dessutom med att komma in i en uppåtvind så kan han stiga i höjden.

PLANSKIFTE: Raziel kan genom viljekraft samla sig från sin vålnads-manifestering och materialisera sig i den fysiska världen. De spöklika avgrunderna är de omtvistade, mardrömslika sidorna av den materiella världen. Han kan alltså växla fram och tillbaka mellan de olika världarna genom viljekraft, alltmedan världen morfar runt honom.

OBJEKTMANIPULERING: Eftersom Raziel först och främst är ett nattens väsen så kan han inte bära med sig saker under sin färd mellan de olika världarna. Således måste han skaffa sig vapen av saker som han finner i sin omgivning. Exempelvis kan en fackla plockas ner från en husvägg eller en ljusstav kan användas som svärd. Vampyrer är heller inte särskilt enkla motståndare: Raziel kan inte bara döda dem så där – han måste använda mytologiskt anpassade hjälpmedel. Till exempel så måste han hitta ett långt vasst föremål för att spetsa en vampyr, eller en fackla för att offra honom. Att sänka ner honom i vatten eller kasta honom genom ett fönster ut i solskenet fungerar också.

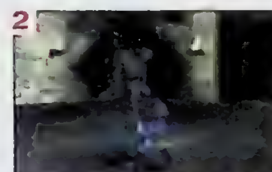
Vanligt handgemäng biter alltså inte. Spelet innehåller en hel del problemlösning. Precis som i *Tomb Raider* och *Zelda* ville vi erbjuda konstant utforskning och problemlösning för att spelaren hela tiden ska få känna den där känslan av succé när man har klarat något. Känna att man kommer framåt.

Vad skulle du vilja säga till dem som förhastat drar paralleller mellan *Soul Reaver* och *Tomb Raider*?
Vår teknologi är överlägsen. Våra verktyg möjliggör för oss att skapa mycket verkligare (eller mer surrealistiska) världar. Vår inbyggda dator-fiende är mycket mer avancerad och vi glänser även inom andra områden. Till och börja med så har vi en episk berättelse, Raziel utvecklas genom hela spelet. Han får nya färdigheter och han lär sig om sitt förflutna. Vårt spel har ett mycket större djup, kombinerat med rakbladsvass teknologi.

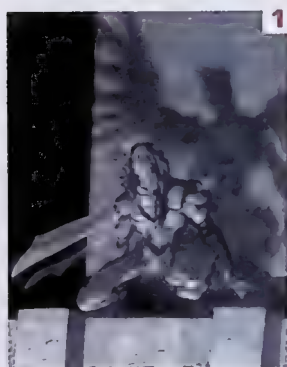
Berätta en hemlis som du inte har berättat för någon förr?
Jag är egentligen Jim Morrison...

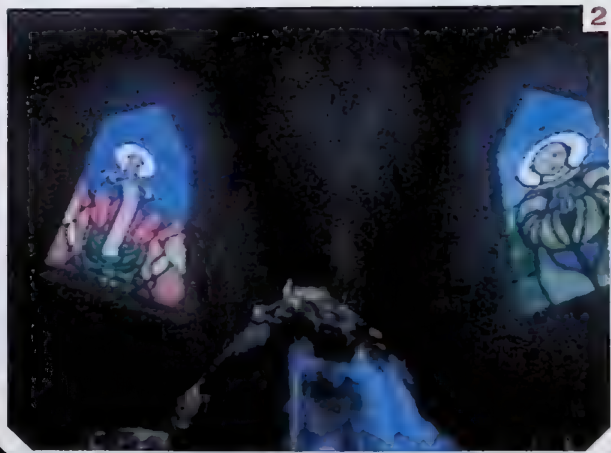


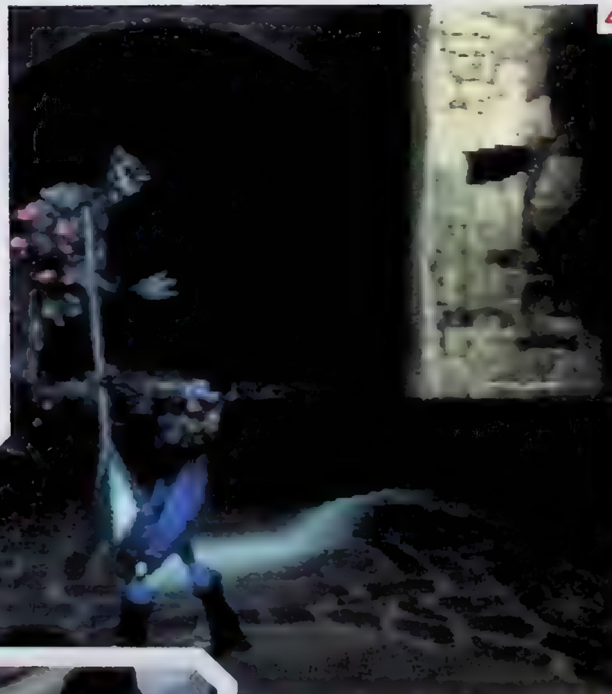


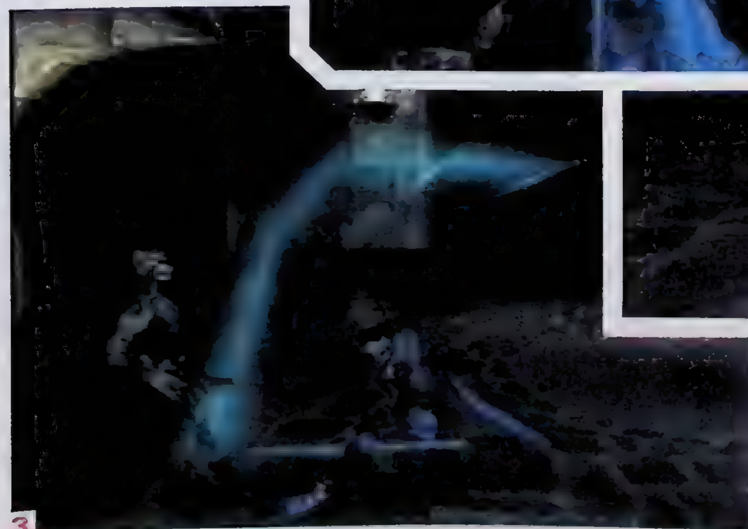


[1] Mänskliga fiender klaras av lätt...
[2] ...medan vampyrer erfordrar vitlök/vatten/solljus/påle eller brinnande prylar.











[1] En tidig skiss av den otäcka Raziel. [2] Mörk + Smutsig = Otäck.
[3] Striderna är en viktig del av *Legacy Of Kain: Soul Reaver*.
[4] Snyggt gjort. Den här grabben har förvandlats till en del av sevärdheterna i omgivningen.
[5] Tack och lov är det bara ett spel... eller är det det?









[1] Fjädringen gungar vid trottoarkanter. [2] De här gränderna kommer att fyllas med sopor. [3] Schysst kärra. [4] Den realistiska stadsmiljön. [5] Undvik trafiken. [6] ...Eller kanske inte.

DRIVER

Speltyp: Racing
Utgivare: Okänd
Utvecklare: Reflections
Släpps: i vinter

Bland Reflections tidigare spel, hittar vi de utmärkta *Destruction Derby 1* och *2*. Så visst är det modigt av dem att skippa en del tre, för att istället satsa på en ny sorts bilspel. Vi tillbringade en natt i Newcastle tillsammans med Martin Edmondson, Reflections chef och designer, för att diskutera hans kommande brott- och biljaktsspel *Driver*.



Beskriv *Driver* med 100 ord. *Driver* är ett biljaktspel som utspelar sig på gatorna i fyra autentiska amerikanska städer. Man kan köra precis vart man vill, i alla riktningar, och i valfri hastighet. Längs trafiktjocka affarsgator, genom korsningar, over trottoarer, genom parkeringsplatser där det finns parkerade fordon att krascha in i, in i grander kantade med skrap, och så vidare. Samtidigt ar man omgiven av vanliga, laglydiga medborgare som håller fartgranserna, stannar for rott ljus, står kvar i bilkoer och allt annat man forvantar sig att folk gor i en riktig stad. *Driver* slapper en los i de har miljö-




[1] Det finns fler än 20 olika bilar i spelet. [2] Var och en är mer detaljerad än de i *DD2*.

[1 - 4] **Efter varje avslutat uppdrag kan man redigera ihop reprisen till sin egen minifilm, man kan ändra kameravinklar och spara allt i minneskortet. [5] Kör försiktigt, och undvik uppmärksamhet från lagens väktare. [6] 70-talsbilarna ser ut som de ska. [7] Här kan du inte parkera kompis.**



erna i egenskap av en farttokig flyktbilsförare som utför uppdrag åt de lokala gangsterbossarna. När ett uppdrag är utfört kan man se en film som visar biljakten genom stan, och man kan leka filmregissör genom att ändra kameravinklarna.

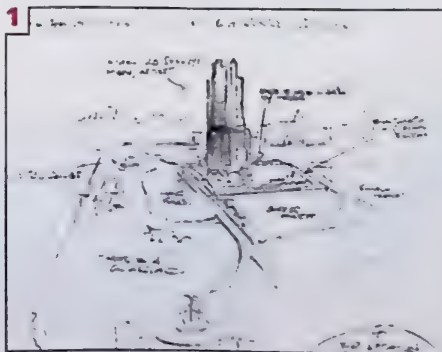
Aha, *GTA* i 3D, alltså?
Nej, knappast. *Driver* designades för att med dagens teknologi skapa den mest realistiska biljaktskänslan någonsin. *GTA* är ett serietidningsaktigt spel i 2D som egentligen handlar om något annat. Men eftersom båda spelen innehåller bilar som kör omkring i städer, kommer det att finnas likheter. Faktum är att vi började utveckla *Driver* innan *GTA* offentliggjordes, och jag måste erkänna att jag blev lite nervös när jag läste den första *GTA*-pressreleasen, för det lät ju trots allt som *Driver*. Men efter att ha sett *GTA*, tycker jag inte att spelen trampar varandra på tårna.

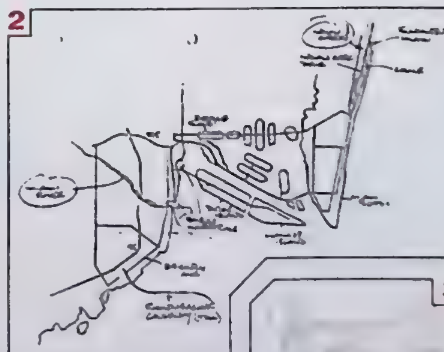
Innehåller *Driver* nya fantastiska detaljer som vi aldrig sett tidigare?
Att spela spelet är som att leva huvudpersonens liv. För att anta ett uppdrag kör man till ett speciellt ställe för att möta människorna man jobbar för. Här kan handlingen anta olika former. Ibland är det plattan i mattan ner längs gator med snuten i hälarna och ibland kör man lugnt i 80 km/h på väg mot en bar eller ett övergivet garage. Och eftersom det här utspelar sig i den riktiga världen, kan man dessutom bara sitta och hänga på en bensinmack och låta dagen gå.

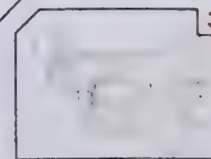
Berätta mer om *Drivers* uppdrag. Hur funkar de?
Till att börja med får man olika meddelanden på sin svarare – och sedan är det upp till en själv, som frilansare, att välja vilka uppdrag man antar. När man har lyckats med ett uppdrag får man pengar av uppdragsgivaren och man återvänder till sitt motell. Efter varje väl utfört uppdrag blir man förstås erbjuden större och bättre olagligheter.

Beskriv några av uppdragen.
Ett uppdrag går ut på att man ska hämta en bil nere vid hamnen och leverera den till ett hyrt garage. Bilen är inte stulen, så det verkar vara ett enkelt uppdrag som polisen inte intresserar sig för, men den stora summan pengar man erbjuds får en att misstänka att det finns något annat i bagageluckan än ett reservhjul. Med en svart Trans Am i släptåg, verkar det bli ännu en biljakt.

Berätta om filmerna mellan uppdragen.
Istället för att använda renderade scener, använder vi själva spelmotorn, med karaktärer







[1 - 3] **Var och en av spelets fyra städer [New York, San Francisco, Miami och Los Angeles] är modellerade efter verkligheten, med berömda byggnader och gator som finns där de ska finnas.**

[1] För närvarande är Miaminivån den som är mest klar. [2 - 4] Förändring av ytor i realtid innebär att speglingar i lacken beror på bilens position. [5] De här övergångsställena kommer att fyllas med skraja gångtrafikanter. [6 - 7] Kameran kan röra sig helt fritt – har du lust att göra din egen version av Bullitt?



1



2



3



4



6



5



7

som är skapade med Motion Capture-teknik. Detta gör att spelet flyter mjukare och att vi kan lägga in spelelement i mellansekvenserna. I en scen ska man till exempel möta sin kontakt i en bar, så man kör till baren och parkerar utanför. Man går ut ur bilen och in i baren. Kameran flyttar till barens interiörer och själv syns man som en siluett genom fönstret. Genom fönstret kan man se gatan, bilen, andra bilar som kör förbi, samt kontaktpersonen som anländer till baren. Emellanåt är kanske bakgrunderna till och med mer spännande än förgrunderna...

Vilken del av spelet är bäst?
Det finns många enskilda detaljer vi är nöjda med. Som spelets allmänna utseende. Att se en biljaktsscen spelas upp känns verkligen som att se en i en riktig film. Bilens dynamik bjuder på subtila effekter, som den mjuka fjädringen stora amerikanska bilar har. Och den underbara känslan man får när man gör en perfekt sladd med handbromsen...

Men är detta en utbyggnad av *DD2*? Samma motor?
Nej, vi har börjat från scratch, som fallet även var med *DD2* i förhållande till *DD1* (vi måste lägga av med det, det tar evigheter!). Tävlingarna i *DD2* tog plats på ett område som loopades, men i *Driver* behövde vi kunna köra i alla riktningar, in på tvärgator, och så vidare. *DD2*:s motor hade inte funkat alls. Bilarnas dynamik är mycket bättre än den i *DD2*, och går mycket snabbare, samtidigt som den på ett korrekt sätt kan simulera fler olika situationer – som att volta och snurra, realistisk fjädring vid trottoarkanter etcetera.

Är städerna de verkliga städerna? Vilka är det?
Där finns fyra städer – New York, San Francisco, Miami och Los Angeles. Tecknarna tillbringade flera dagar i varje stad och samlade på sig massor med digitala videoklipp och foton till arbetet med modeller och ytor. Allt för realismen. Gatorna ligger på samma sätt som i den riktiga staden, och många byggnader på rätt ställen. Varje stad har mer än 75 kilometer vägsträckor. Här kan jag tillägga, att en producent som hade bott i Miami lyckades hitta till Ocean Drive utan att använda kartan!

Okej, så varför ska vi då gå man ur huse och köpa *Driver*?
Jag rekommenderar det bara till folk som vill köra i 150 knyck mot rött ljus, över folkfyllda övergångsställen, krascha genom soptunnor, göra flisor av uteserveringar, köra in i varenda parkerad bil i ett parkeringshus, hoppa tio meter över San Franciscos gator och totalsabba en värstingkärra från 70-talet...





1



2

[1, 2] Det krävdes minutiös planering för att göra de stora städerna (det tar fem minuter att köra från en sida till en annan).



EARTHWORM JIM 3D

Masken är tillbaka...



[1] Han är en tung plattformslegend, hajjar ni väl... [2] man har varit noga med att bibehålla Jim-galenskaperna. [3] Banorna är fullsmockade med olika prylar. [4] Grälla färger är vad som gäller. [5] Knocka ondingarna med din pangare...

Speltyp: 3D-plattform
Utgivare: Interplay
Utvecklare: VIS Interactive
Släpps: September

Shiny Entartainments mest berömda spelkaraktär uppdateras till 3D-format. Men spelet tar form på den här sidan Atlanten. Vi snackade lite med Chris van der Kuyl, mannen som är ansvarig för att föra Jim in i den tredje dimensionen.

***Earthworm Jim 3D*, är inte det ett spel från Shiny Entertainment? Vad gör det hos VIS Interactive i Dunfermline?**

Jag tror att Shiny ville gå vidare och skapa nya originalidéer, såsom *Messiah* och *Wild '95*, hellre än att skapa ett spel till i *Jim*-serien. De kanske till och med hade drivit *Jim*-idén så långt de själva tyckte var mojligt, medan vi var overtygade om att mycket kunde tillforas serien.

Beskriv *Earthworm Jim 3D* kortfattat?

I spelet är vår hjalte i ganska dålig kondition. En allvarlig small mot hans huvud har skadat hans tankeverksamhet, så han är fångad i sin egna lilla varld. Jim måste laga sin hjärna så att han slipper undan den har mardrommen. Oturligt nog innebar det att man måste gora en resa i genom Jims medvetande – uppbyggt av fobier, minnen och fantasier – och varje del av hjarnan måste han reparera i 3D-plattformsstil.

Vad har *Earthworm Jim 3D* som är bättre än likvärdiga spel?

Jag antar att det är speldesignen som ar det basta här – det finns några briljanta delar.



Har Jims humor bibehållits? Några bisarra saker i spelet du kan berätta om?

Vad sags om att åka gris nerfor en snabb flod med hjarnsubstans eller anvandandet av en teknologi som består av en fusion med kalla bonor. Allt blir bara galnare och galnare.

Vilken del i spelet är du speciellt nöjd med?

Grafikmotorn har verkligen blivit battre sedan forsta testet. Jag tror – och då ar jag brutalt uppriktig – att en del människor var lite besvikna nar vi lanserade de första smygtittarna. Nu har vi i alla fall gjort om motorn och vi är verkligen helnojda.

Var det något som gav dig huvudvärk när ni gjorde spelet?

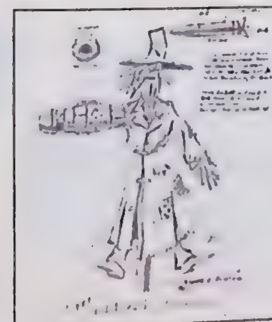
Vårt mål var att gora en hybrid som kombinerar anvandandet av 2D- och 3D-effekter. Tanken bakom det hela var att vi ville



skapa ett överdrivet serietidningslandskap. Det enklaste sattet att gora detta på var att anvanda 2D-sprites... Hursomhelst kom vi tillsammans med Shiny fram till att vi skulle skapa det som nu ar slutresultatet.

VIS Interactive – är det ett schysst ställe eller är det helvetet här på jorden?

För tillfallet är det definitivt helvetet. Nej... det är till och med värre. Men det är bara for att vi har gått in i en så tung arbetsfas. Vi är i och för sig gladare om vi bara får gå runt och fisa. Så när spelet är fardigt blir vi de lyckligaste grabbarna i världen. 





Samtliga karaktärer har designats för att vara galna – till exempel den här laser-skjutande enarmade fågelskrämman och den skrämmande [hmmm!?] skidåkande fågeln.

■ UTGIVARE: Ocean/Infogrames ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: X-ample Architectures ■ SPELTYP: 3D-shoot 'em up

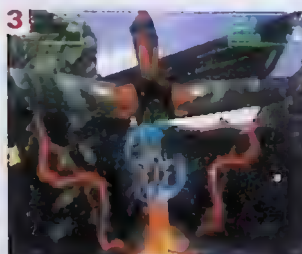


Viper, det senaste helikopterspelet från Tyskland, bjuder på **sensationella ljud och bilder.**

[1] Spindlar på parad. [2] En robot gör armar-uppåt-sträck. [3] En grej som skjuter laserstrålar. Liksom. [4] Ett UFO som skjuter på dig.











De flesta tyska spel har mer pukor, trumpeter och tingeltangel än Landskrona-karnevalen och Vattenfestivalen tillsammans.

Viper är ett typexempel på detta. Ett skjutspel på räls där man far genom hänförande miljöer fyllda med lasrar, ljus och explosioner.

Viper begränsar ens rörelser och tar en längs nivåernas snitslade banor. Detta innebär att även om man bestämmer sin helikopters position så behöver man inte avgöra vart man ska, bortsett från på ett par ställen där man kan välja mellan två alternativa vägar. Den här begränsningen har gjort det möjligt för spelutvecklaren att i stället satsa på maximalt med fiender och byggnader att spränga i småbitar allt medan man flyger genom *Vipers* olika landskap.

För det mesta far man genom en nivå som har så många mål att man inte hinner tänka på något annat, vilket får en att glömma att man egentligen inte kan styra sitt fordon själv. I stort sett finns det tre typer av fiender: stationära kanoner, mobila luft- och marktrupper, samt gigantiska mitt- och slutbossar, och alla sprutar de ur sig laserstrålar och bomber. Och när de träffas, exploderar de i tillfredsställande kaskader av metalldelar.

Viper är som ett tivoli för den lille bombarden. Det är en fest för såväl ögon som öron men detta är emellertid inte allt när det gäller shoot 'em up-genren. För det är en genre där utmanande, instinktivt spelande är värt mer än all konfetti i världen.







[1] Vid slutet av kanjon-nivån dyker den här bossen upp och försöker sabba din helikopter. [2] Fara å färde bland spindlar.

■ UTGIVARE:	Activision	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Aquire	■ SPELTYP:	3D-äventyr



Snart slår *Tenchu* upp sina portar. **Någon suki-yaki ska vi nog inte förvänta oss – men hur vore det med ett svärd mellan revbenen?**

[1] Tyvärr är grafiken mer Bruce Li än Bruce Lee. [2] Miljöerna är ofta mörka och dystra. [3] Vår ninja har klätt sig perfekt för att inte synas i snön.







När man än slår på Kanal 5 är han där – David Carradine i Kung Fu. En TV-serie som var populär på 70-talet, full av kampsport, men som brast när det gällde blodig realism. Även om någon snubbe i serien spetsade på en påle eller fick en spikklubba i fontanellen, så gnällde han bara lite.

Tenchu är däremot mer skrämmande än Markis de Sades fotoalbum. I grund och botten är det här ungefär Lara Lär Sig Bushidos Väg, i ett slakthus. Spring runt i nivåerna antingen som Rikimaru (en ninja med svärd) eller Ayame (smart kalaskex med kniv) och strimla, samla och stick.

På varje nivå huserar diverse svardviftande drägg. Allt från biffiga karlar med långa spjut till sexiga orientaliska brudar som inte är dar för att kolla om man vill ha fler friterade räkor. Här galler det att slåss eller fly. Att smyga omkring ar ett måste – om man kravlar över ett hustak kan man få overtaget. Man kan ljudlost hoppa ner bakom en skurk, sedan är det bara att snabbt trycka på en knapp for att snitta upp fiendens strupe.

Det finns inga uppdrag att utfora, det galler bara att ta sig till varje nivås slut, och det kan bli trist. Och även om det finns en handfull olika rorelser, så manglar man motståndet effektivast genom att hela tiden trycka på en och samma knapp. Alltså ar det ett tjatigt spel.

Spelet ar snarare Sporty an Posh. Det gor vad det ska men inte mer. Det har precis slappts i Japan och verkar bara vara ännu ett i raden av spel som foredrar svard framfor navar. Dock ar det tilltalande att vara en ninja som skuttar fram ur skuggorna for att forvandla kvinnor till ankor. Hur vasst *Tenchu* blir på PAL återstår att se.







[1] Skräcken från Svarta Lagunen går sitt öde till mötes. [2] En bortklippt scen ur The Ninja Mission.

UTGIVARE:	Electronic Arts	DISTRIBUTÖR:	Import
UTVECKLARE:	Square	SPELTYP:	Arkad



BUSHIDO BLADE 2

Dra aldrig i en annan killes badrocksskärp och döm aldrig en man efter storleken på hans svärdsslida. Det är *Bushido Blade 2:s* motto.









[1] Att ge sig i kast med fäktning på ett smalt tak är kanske inte det smartaste man kan göra. [2] Fla med knuff. [3] Långt handtag, bra grepp. [4] getingklädd snubbe får smaka stål.

I verkliga livet kan man ge sig på de flesta saker flera gånger. Man kan gifta om sig, man kan skaffa ett nytt jobb, återuppta en gammal vänskap eller till och med byta stamkrog. Det enda som inte upprepar sig är själva livet. Detta har *Bushido Blade 2* tagit fasta på, ty när en svärdsklinga klyver noten på en, är det tack för kaffet.

Alla som är bekanta med det första spelet vet vad som gäller, men ni som inte är det, ska veta att det handlar om svärd som svingas, enorma omgivningar, och ännu mer gigantiska byxor. Bortsett från några kosmetiska ändringar, är den här uppföljaren i grund och botten densamma. Om man flaskar in sitt svärd i sin motståndares vitala delar, sätter han tofflorna. Eller tvärtom. Det räcker ofta med ett skickligt - eller tursamt - hugg eller stick för att fälla motståndaren. Våldsamheterna i uppföljaren är fortfarande av modell hacka, skiva och genomborra, men det hela är påfallande raffinerat.

Okej, så vad är nytt? Först och främst det faktum att man plockat bort alla skador. Nu slipper man halta omkring om man fått ett hugg i benet. En annan förändring är att man skippat försvarsknappen. Självklart kan man fortfarande parera attacker, men det är nu svårare eftersom man måste trycka på två knappar. Man har också lagt till en så kallad "wireframe"-synvinkel vilket ger spelet en helt ny dimension.

Ett mycket större antal karaktärer har stoppats in den här gången. Några av dem viftar med två svärd. Samtidigt. I början av Story mode har man sex figurer att välja mellan, men fler dyker upp beroende på hur duktig man är på att hacka och stuva. Sex olika vapen finns tillhanda, inklusive det mäktiga Katana-svärdet (den omtänksamme ninjans val).

Med alla de spelvarianter man förväntar sig (träning, två spelare, turnering) blir man inte besviken på *Bushido Blade 2*. Story mode är lätt att klara av, dock är det svårt att klara hela spelet utan att uppföra sig på fel sätt.

Visuellt har spelet förbättrats något alldeles enormt. Karaktärerna är skarpare och animeringen lugnare. För närvarande finns spelet bara i Japan, men en PAL-version är på gång, och ingenting borde gå förlorat vid konverteringen. Således har alla med en förkärlek till rejäla byxor något att se fram emot.



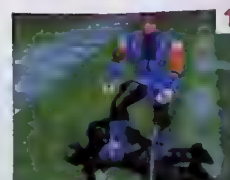


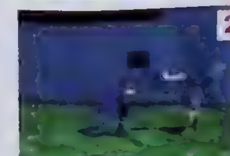
[1] Vs mode: ett Happy Mondays-fan mot en donna i Röda Sonjas avlagda paltor. [2] Eftersom de här två utgör en trafikfara har man satt upp en vägspärr.





[1] "Arg? Jag är fantamej rasande! Jag ska nog nita dig, även om jag har fjolliga kläder!" [2] När stål möter kött, sprejas omgivningarna med kroppsvätskor.





[1] Kille utklädd till Blixt Gordon firar segern genom att trampa på sin fiendes skinkor. [2] Hur man undviker hugg med hjälp av fåniga gångarter.

UTGIVARE:	GT Interactive	DISTRIBUTÖR:	Wendros
UTVECKLARE:	Eurocom	SPELTYP:	Beat 'em up



Mortal Kombat 4

Direkt från arkadhallarna in i PlayStation-maskinen kommer det senaste *Mortal Kombat*-spelet, redo att slåss... eller redo att gå under?

[1] Bakgrunderna ser ut att vara mer 3D än karaktärerna. [2] Självklart innehåller spelet en hel del blod och klägg.





Mortal Kombat-seriens starkaste försäljningsknep har alltid varit vurmen för ultravåldet – skvattande blod, elaka specialare och självfallet de hemska dödsspecialarna. Det är svårt att tro att *Mortal Kombat*-spelen en gång i tiden gav *Street Fighter* en ärlig match om koparna, både i arkadhallarna och hos konsoll-köparna. Ställ *Mortal Kombat*-trilogin jämte *Tekken 2* så står det helt klart att tidens tand inte har farit alltigenom snällt fram med *Mortal Kombat*. *Mortal Kombat 4* för serien in i den tredje dimensionen, men är det inte för sent?

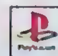


Trots att GT Interactive havdar att spelet är ett 3D-beat 'em up, så kommer alla som är vana vid dagens 3D-spel till PlayStation att bli en smula förvånade. *Mortal Kombat*-striderna börjar okej, med en kameravinkel snett uppifrån som glider ner mot ett standard sidoperspektiv, och sedan... inget mer... Bortsett från några specialare, dodsspecialarna och segrarens triumferande så ses hela spelet i sidoperspektiv.

Samtliga de femton karaktärerna från arkadmaskinen är med här, med samma egenskaper som i arkadhallarna.

När man har gjort en specialare och fått tag i ett vapen så kan man använda det istället för ett slag vid ett tillfälle. Men så fort man har använt vapnet så kastar man det, och man kan inte plocka upp det för att använda det igen. Detta vapensystem är ett av spelets mer originella inslag och åtminstone ett försök till lite nytänkande.

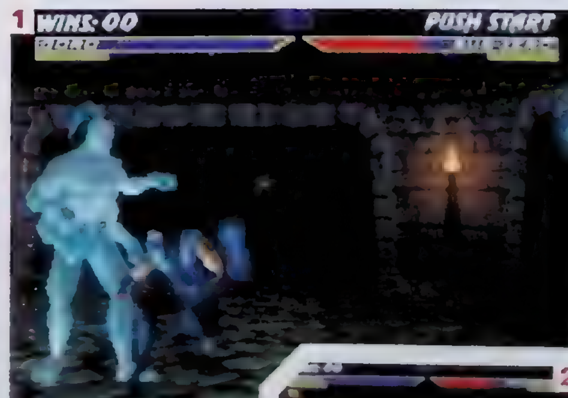
Den här konverteringen har kvar samma snabba hastighet i spelkontrollen (det är hyfsat enkelt att vifta bort en combo), men också den grundläggande animeringen. Kommer detta, i kombination med det gamla spelupplägget (vilket verkar ignorera alla avancemang som har gjorts de senaste fyra åren i beat 'em up-genren) att resultera i att nummer fyra i *Mortal Kombat*-serien också blir det sista?

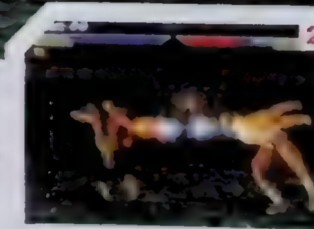






[1] Den nya, förbättrade, 3D-spikfällan. [2] 3D-kameran gör en snabb kringgående rörelse någon gång emellanåt.





[1] Sub-Zero däremot fryser ner monstret med sin egen kyliga lilla puff. [2] Scorpion försöker vifta bort Goros dåliga andedräkt.






SPYRO THE DRAGON

SONYS NYA HJÄLTE

SPYRO DYKER HELT OANNONSERAT UPP OCH CHARMAR HELA TV-SPELSVÄRLDEN. *CRASH* HAR FÅTT KONKURRENS.




Spyro The Dragon





I bland är det bäst att hålla tyst om det man vet eller tror sig veta. Många speltillverkare drar sig inte för att skryta med sin senaste produkt. Ofta är de redan på planeringsstadiet övertygade om att just deras spel kommer att bli bäst. Sällan lever spelen upp till de högt ställda förväntningarna som företagen själva skapat. Vore det inte smartare att i stället försöka överraska?

Spyro the Dragon är resultatet av en längre tids topphemligt arbete. Under största hemlighetsmakeri har några av de främsta programmerarna jobbat med att försöka skapa det ultimata plattformsspelet. Smart. Oväntade presenter uppskattas oftast mer än förväntade.

SPYRO ÄR OTROLIGT SÖT OCH VI SPENDERAR FÖR TILLFÄLLET DET MESTA AV VÅR TID MED ATT TALA OSS VARMA ÖVER HANS SÄTT ATT RÖRA SIG, SKRATTA OCH GRÅTA.

Bakom de riktigt bra spelen döljer sig alltid kompetenta och skickliga personer. *Spyro the Dragon* är inget undantag. Folket på Universal Interactive Studios, utgivare av de båda *Crash Bandicoot*-titlarna, vet sannerligen vad de pysslar med. En av dem som haft störst inflytande över skapandet av draken Spyro är Mark Cerney, chef på Universal och tidigare medlem i Naughty Dog-teamet som producerade *Crash*. Utvecklarna Insomniac Games har tidigare arbetat med exempelvis *Disruptor*, ett snyggt och *Doom*-inspirerat shoot 'em up.

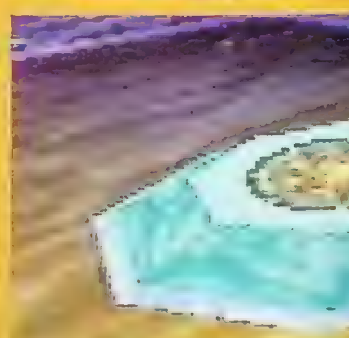
För första gången någonsin får vi nu uppleva ett PlayStation-spel i riktig 3D-miljö. Juan Montes, utvecklingsansvarig på Sony, sade en gång att det gick att göra ett *Mario 64* på PlayStation. Det verkar som om *Spyro the Dragon* kommer att ge honom rätt. "Vårt främsta mål med *Spyro the Dragon*, var att skapa ett plattformsspel som överglänser alla andra 3D-titlar vad beträffar teknik och underhållning." Orden kommer från Ted Price, chef på Insomniac. "När vi var klara med *Disruptor* kände vi att vi ville öka vår kunskap och erfarenhet av att göra snabba 3D-motorer och skapa genuina 3D-miljöer. Vi kände inte för ett till shoot 'em up, utan ville den här gången tänja ordentligt på PlayStations tekniska begränsningar. Det första vi gjorde var att försöka göra oss av med den oskarpa man ofta ser i andra 3D-spel. På så sätt åstadkommer man öppnare miljöer och panoramavinklar. Det innebär även en övergång till ett tredjepersonsperspektiv och rörlig kamera. Rent stilmässigt eftersträvade vi en ljusare och mer humoristisk stämning med många olika karaktärer och avancerad animation. Vad beträffar spelkänslan var vårt mål att göra ett unikt plattformsspel utan linjer och med många inslag av pussel och utforskning. Resultatet blev ett spel där man kan välja mellan att ta sig tid att utforska de olika miljöerna och finna skatter eller rusa igenom de olika banorna så snabbt som möjligt."



EN LITEN DRAKE I ETT STORT SPEL

I äventyrets centrum står givetvis draken själv. Spyro är otroligt söt och vi spenderar för tillfället det mesta av vår tid med att tala oss varma över hans sätt att röra sig, skratta och gråta. En skådis helt i klass med Streep och De Niro.

Spelet handlar om en ung drake som ger sig iväg för att rädda sina drakkompisar som blivit tillfångatagna av en elak skurk. Inget revolutionerande, men ack så klassiskt. Totalt finns det 36 banor som utspelar sig i sju olika världar, alla med sina egna teman (hysch!).



Det första man slås av när man spelar *Spyro* är den fantastiska och detaljerade grafiken. När man sedan ser hur smidigt den lilla draken rör sig är det svårt att inte imponeras. Nästa chockartade överraskning levereras när man märker att man faktiskt kan röra sig fritt utan att hindras av ett förbestämt schema och utan att det uppstår tomma hål. Trots att man flera gånger redan hunnit nypa sig i armen under de första 15 sekunderna kulminerar upplevelsen först när man insett hur ofantligt komplett det här spelet är. Varken *Crash* eller *Croc* innehåller särskilt många uppenbara tillkortakommanden, men för varje enkel utväg man väljer går man miste om ett gyllene tillfälle att glänsa. Det verkar Insomniac ha insett och där andra spel döljer bakgrunder med dimma eller strategiskt placerade föremål visar *Spyro the Dragon* ofta en spännande och lockande horisont.



"Spelet är uppbyggt med tre stycken huvudmotorer som arbetar tillsammans för att i hög hastighet kunna producera solida polygonvärldar. Den första motorn visar miljön och dess höga variationsförmåga gjorde det möjligt att skapa stora världar. Den andra ritar fiender och föremål och dess teknik underlättar övergångarna mellan karaktärernas olika animationsstadier.

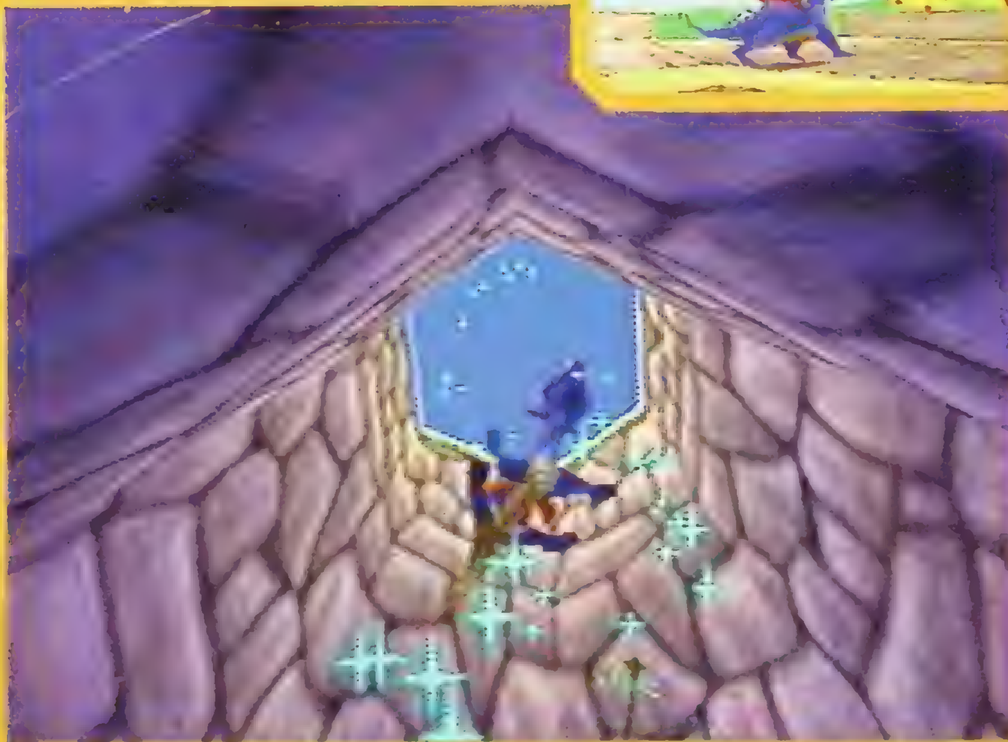




Förhoppningsvis framgår det av dessa bilder hur pass detaljerat, gulligt och variationsrikt det här spelet är. Något som däremot inte syns är det fantastiska underhållningsvärdet och den fina animationen.















Spyro The Dragon



försöker de förskräckt att fly. Det är inte heller alltid som den lille krabaten glads över att ha satt punkt för ett liv. Många fiender förvandlas till fjärilar när de dör och dessa fångas av Spyros kompis eldflugan. Denne fungerar som Spyros energimätare och när Spyro blir skadad byter den färg. Genom att mata den blir både den och Spyro starkare. De bildar en annorlunda och enormt charmig duo.

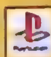
Spyro kan, förutom att se söt ut och elda upp fiender, använda sina små vingar till att sväva från avsatser till plattformar och ingångar. De gömda flygbanorna innehåller ringar som ska passeras under tidspress och är nästan ett litet spel för sig eftersom man kan spela om dem och försöka att slå sitt tidigare rekord.

De banor som vi spelade visade prov på högklassig bandesign med massor av alternativ och möjligheter. Balansen mellan högt och lågt, mörkt och ljust, fritt och kontinuerligt, gör *Spyro The Dragon* till någonting helt unikt. Någonting extra.

När Spyro har befriat en av sina drakpolare startar en renderad sekvens där den tacksamma filuren ger sin räddare några goda råd på vägen. När man dör börjar man om hos den drake man senast befriade. För varje fiende man dödar dyker det upp en juvel på banan och för att komma vidare krävs det att man samlat ihop tillräckligt många.

INTE BARA FÖR BARN

Det här med drakar kanske låter som något som enbart riktar sig till och roar barn, men så är definitivt inte fallet. Ted Price berättar: "Vi har inte medvetet inriktat oss på en ung målgrupp. Spyro må vara söt, men han är i grund och botten en sann rebell. Av de tester vi har gjort att döma kan vi känna oss ganska säkra på att det här spelet kommer att tilltala de flesta åldersgrupperna. Även de mer avancerade spelarna kommer att få någonting att bita i. Ska man klara den fjärde banan och få riktigt bra tider på flygbanorna krävs det att man har en finslipad teknik. Vill man dessutom hitta allt och lösa samtliga pussel, bör man nog avsätta ganska många timmar." Varför ska vi köpa just *Spyro the Dragon* och inte något annat plattformsspel till jul? "Det kommer att innehålla bättre kontroll, bättre kamera, bättre spelkänsla, bättre karaktärer, snyggare miljöer, mer humor och mer avancerad teknik än något annat spel. Å därför att drakarna rockar." Vi tror dig.

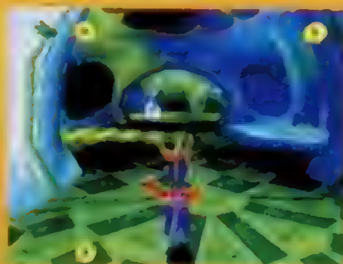


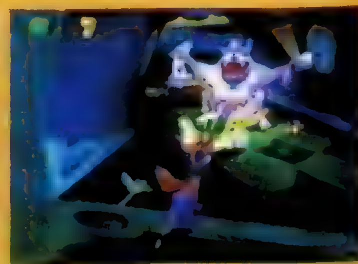
SÅ FORT MAN KOMMIT IGÅNG MED SPELANDET MÄRKER MAN ATT *SPYRO THE DRAGON* ÄR LIKA ROLIGT SOM DET SER UT. ÄVENTYRET PENDLAR HELA TIDEN MELLAN SPÄNNING OCH KOMIK.

Den tredje motorn ritar upp bakgrunderna och det är tack vare den som vi har kunnat göra solnedgångarna, månljuset, kvällarna och morgnarna så välgjorda. Kameran och kontrollsystemet gör det möjligt att för första gången kunna spela med en analog handkontroll utan att riskera att fastna i en vinkel eller behöva stå ut med ett obekvämt spelsätt.

HÖGKLASSIG GRAFIK OCH UNDERHÅLLNING

Så fort man kommit igång med spelandet märker man att *Spyro the Dragon* är lika roligt som det ser ut. Äventyret pendlar hela tiden mellan spänning och komik. Vissa av fienderna är rädda för Spyro och i stället för att kasta sig över honom





VINN KULA WORLD

Kula World är sommarens roligaste pusselspel och om du är en av de lyckliga vinnarna i denna tävling får du inte bara PlayStation-spelet utan även en *Kula World*-badboll och en *Kula World*-poster. Men först måste du visa prov på dina spelkunskaper.



Från vilket land kommer personerna som har utvecklat Kula World?

1 – Sverige
2 – Norge
3 – Finland

När du tror dig kunna svaret på frågan ovan, ringer du till PlayStation-Magasinets tävlingslinje på **0712 - 110 50** (4:55 kr/min). Svarar du rätt får du då ytterligare tre spelfrågor och svarar du rätt även på dem, har du chans att vinna ett av de tre paketen. Lycka till!

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08 - 587 191 00.

Brev

❶ När kommer *Worms 2* ut?
❷ Vilket spel är bäst av *Bomberman World* och *Gex 3D: Enter the Gecko*?
Christoffer Druvgården

❶ Det kommmer formodligen aldrig till PlayStation. Tyvarr.
❷ Det beror på vilken typ av spel man är ute efter och hur många spelare man är. *Bomberman World* är roligast om man ar minst två personer som spelar medan *Gex 3D* ar lika underhållande for ensamma spelare.

❶ Vilket är världens bästa rollspel?
❷ Kommer *A Bridge Too Far* till PlayStation?
❸ Blir *Resident Evil* en biofilm eller en videofilm?
❹När kommer filmen till Sverige?
Ronnie Pettersson

❶ *Final Fantasy VII* så klart.
❷ Verkligen inte.
❸ Det beror på hur mycket folk den lockar i USA. Formodligen kommer den att visas på bio i Sverige, precis som *Mortal Kombat* och *Street Fighter*.
❹ Våren 1999.

❶ När kommer *Circuit Breakers* att släppas i Sverige?
❷ Vilket spel skulle ni välja av *Grand Theft Auto* och *Duke Nukem 3D*?
❸ Är Arcade Stick bättre än Dual Shock?
❹ Vilket är det bästa beat 'em up-spelet till PlayStation?
❺ Vilket är det bästa bilspelet?
❻ Är *Mission: Impossible* ett kul spel?
Rickard

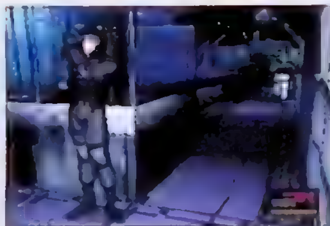
❶ Det slapptes den 10 juli.
❷ *Grand Theft Auto.* For att det är mer originellt.
❸ Det beror lite på vilken typ av spel du ska spela. Dual Shock håller i alla lagen men Arcade Stick kan återge originalkänslan i vissa konverterade arkadspel.
❹ *Tekken 3.* Men det får du vänta ytterligare några månader på.
❺ *Gran Turismo* givetvis.
❻ Det är ju till Nintendo 64 så det vill du val inte kopa? Fast visst är det ganska spannande...

Kan inte ni göra en tipsguide till *Gran Turismo* så att jag kan lära mig köra bilarna lite bättre?
Klasan

I första numret av tidningen PlayStation Guide, som kommer i borjan av augusti, finns en 30 sidor lang guide till *Gran Turismo.* Där får du lara dig allt!

❶ Det kommer inte att komma något mer spel i *Tomb Raider*-serien va?
❷ *Metal Gear Solid* kommer ju i höst, men hur mycket kommer det att kosta och är något exakt releasedatum bekräftat ännu.
❸ Varför har ni inte samma betygssytem som er systertidning Super PLAY? Det är ju bäst!
Robban

❶ Jodå, Core ger sig inte i forsta taget utan slapper



Tomb Raider 3 redan i november.
❷ Enligt Konami i Europa slapps *Metal Gear Solid* den 1 november. Något pris är annu inte bestamt.
❸ Vi tycker att vårt betygssystem ar det basta och många lasare håller med oss, så vi tanker inte andra på det.

❶ Kommer man att kunna spela vanliga PlayStation-spel med PlayStation 2?
❷ Kommer ni någon gång att ha ett helt spel på någon av era demoskivor?
❸ Kommer det demoversioner av *Theme Hospital* eller *Tekken 3*?
❹ Jag tänker köpa ett strategispel. Ge mig råd!
❺ Är *Z* bättre eller sämre än *Red Alert*?
King of PlayStation

❶ Nej.
❷ Inte forutom Yaroze-spelen.
❸ *Tekken 3* lar hamna på någon av hostens skivor, men *Theme Hospital* får du nog kopa eller hyra om du vill provspela.
❹ *C&C: Red Alert* är bast i genren, vare sig man spelar ensam eller med en kompis.
❺ Samre.

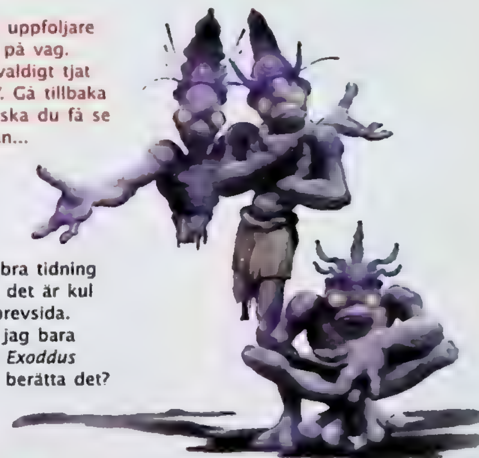
Några RPG-frågor...
❶ När kommer *Suikoden II* att släppas?
❷ När recenserar ni *Final Fantasy Tactics*?
❸ Är *Ogre Battle* ett bra spel?
❹ Är *Tactics Ogre* bättre?
❺ *Ogre Battle* finns också till SNES. Är det samma spel som PlayStation-versionen?
❻ Vilket är bäst av *Xenogears, SaGa Frontier* och *Breath of Fire III*?
RPG-freak

❶ I Japan får man en demoversion av *Suikoden II* nar man koper *Metal Gear Solid* och spelet lar bli fardigt under hosten. Till Europa kommer det i mars nasta år.
❷ När det kommer till Sverige.
❸ Ganska.
❹ Ja, mycket battre till och med.
❺ Både *Ogre Battle* och *Tactics Ogre* ar konverteringar av SNES-originalen och darfor inte lika snygga som manga andra PlayStation-spel.
❻ *Xenogears*, men det finns fortfarande bara på japanska.



❶ Vet ni något beat 'em up med vapen som är lika bra som *Soul Blade*?
❷ Kan ni fixa fram några bilder ur *Final Fantasy VIII*? Super PLAY har redan visat massor.
❸ Kommer kultspelet *Shadowrun* att få en uppföljare till PlayStation?
Kuma

❶ Nej, men en uppfoljare från Namco ar på vag.
❷ Det var ett valdigt tjat om Super PLAY. Gå tillbaka till sidan 8 så ska du få se att vi också kan...
❸ Det tror vi inte.



Jag tycker att ni gör en jättebra tidning och jag tycker det är kul att ni har en brevsida. Egentligen vill jag bara veta när *Abe's Exoddus* släpps. Kan ni berätta det?
Max

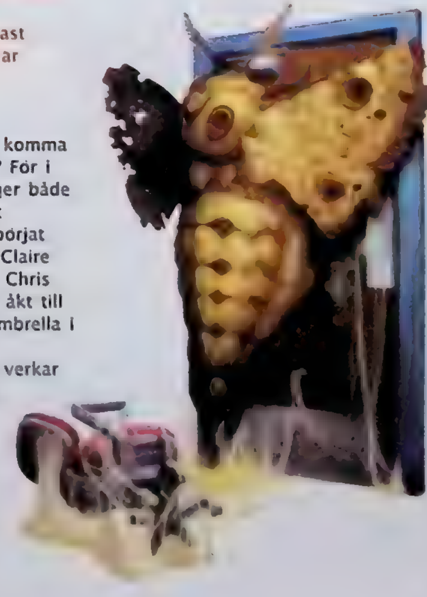
Oddworld: Abe's Exoddus slapps den 25 oktober. Tack för ditt berom.

❶ När kommer *Final Fantasy VIII* till Sverige?
❷ Blir PlayStation 2 en 128-bitare?
❸ När kommer uppföljaren till *Gran Turismo*?
❹ Vilket spel är bäst av *Klonoa* och *Heart of Darkness*?
Chrille

❶ Nasta vår.
❷ Det formodar vi.
❸ Knappast forran i slutet av 1999.
❹ De ar lika bra. Fast *Heart of Darkness* ar svarare.

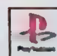
❶ Kommer det att komma ett *Resident Evil 3*? For i slutet av tvåan säger både Leon och Claire att letandet bara har börjat och dessutom har Claire inte hittat sin bror Chris som tydligen hade åkt till hogkvarteret for Umbrella i Europa, som jag personligen tycker verkar vara ett stalle som behover undersokas.
❷ Kommer ni att slappa en demoversion av *Metal Gear Solid* på er CD i host?
Stefan Redfield

❶ En uppfoljare till *Resident Evil 2* ar under produktion och vi tror också att den kommer att utspela sig i Europa. Men om spelet kommer till PlayStation eller PlayStation 2 har Capcom inte bekraftat annu.
❷ Det hoppas vi verkligen.



❶ Vilket datum kommer *Point Blank* ut har?
❷ Kommer *Starcraft* till PlayStation?
Glad PS-ägare

❶ **Den 24 juli släpps det i Sverige.**
❷ **Nej, *Starcraft* kommer bara att konverteras till Nintendo 64.**



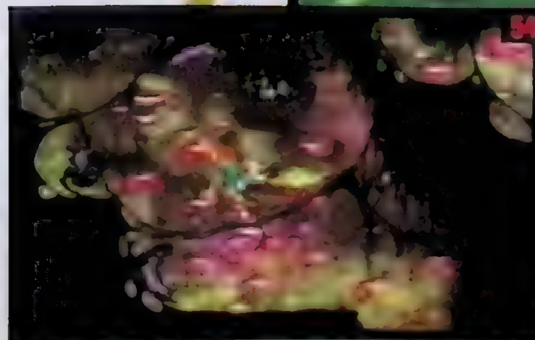
BETYGSKALAN

10	Den gyllene tian utdelas ba[illegible] perfekta PlayStation-spelen.
9	Ett lysande litet mästerverk. [illegible] deras till alla typer av spelare[illegible]
8	Väldigt bra. Ett måste för [illegible] verkligen gillar spelgenren[illegible]
7	Ett bra spel, som ändå inte är [illegible] helt klockrena succén.
6	Godkänt, men med en del mindre bra sidor.
5	Medel. [illegible] för testas före köp.
4	Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.
3	Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.
2	Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
1	Uselt och därmed inte ens värt att provspela.
0	Glöm direkt. Lyckligtvis har vi sluppit nolla något spel än så läng[illegible]

SpelTest

RECENSIONER









[1] Danmark och Frankrike är på väg ut på planen för att börja andra halvlek. [2] Det engelska landslaget. Är det verkligen Sting som går där? [3] *World Cup '98* innehåller en tillfredsställande reprismeny. [4] Titta och njut.







World Cup '98

Kvalet är över och VM har börjat. Spekulationernas tid är förbi. Vi har granskat EA:s representant och är mäkta imponerade.



Vi hade vantat lange på ögonblicket. Fyra år av forhoppningar, nervositet och besvikelser. VM i fotboll ar stort, kanske det storsta sportevenemang som finns. Glom Sverige (Men vi kommer till EM). Ingen undgick val att marka den hysteriska fotbollsfebern som foregick årets upplaga i Frankrike. Aldrig tidigare har det kommit så många fotbollsspel på så kort tid. Titlarna har fullkomligt vällt ut de senaste månaderna. Vi forvantade oss mycket av EA:s bidrag *World Cup '98*, mycket på grund av att foregångaren *Road to World Cup* var så bra. Vi kan nu konstatera att forvantningarna varit befogade.

FIFA-spelen brukar aldrig ha sarskilt bra intron, men i och med *World Cup '98* visar man att det inte beror på bristande förmåga. Man kan tycka vad man vill om Chumbawambas Tubthumping, men den är faktiskt en lika bra uppvärmning som Blurs Song 2. Medan låten spelas får man se bilder på de tio arenorna. Därefter sveper sekvenser från klassiska ögonblick forbi på skärmen. I bakgrunden hors loopar från musiken i Sky Sports Super Sunday. I kommentatorbåsen sitter Chris Waddle, Des Lynam och John Motson. Väldigt stämningsfullt.

Aven sjalva spelet ar fruktansvärt bra. Man kanner verkligen att man upplever något stort, fotboll i världsklass. Turneringen är lika polerad och fangslande som i verkligheten. FIFA-licensen innebar att man forfogar över riktiga spelare och lag. Men EA bjuder på mer. Givetvis ar det fruktansvart kul att spela i storheter som Shearer och Ronaldos skor, men det ar den där kanslan av fullstandighet som gör *World Cup '98* till världsmastare. Bara sådana saker som att







■ UTGIVARE:	Electronic Arts	■ DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
■ UTVECKLARE:	EA Canada	■ SPELTYP:	Fotboll

1


2


3


4




5

6




7


8


9


10


11


[1] Lika vid full tid? Jaha...då blir det till att slå straffar. [2] Minns ni den nigerianska domarens gåva till italienarna? [3] Efter varje match utses den bästa spelaren. [4] Holländaren försöker göra en Roger Milla. [5] Kära nån... [6] MÅÅÅÅÅÅÅÅÅÅÅÅÅÅL! [7] Beckham siktar på Sheringham... det finns bara ett Man United. [8] Elvis lever! [9] Hallå! Här är jag! Ska ni inte kasta er över mig och jubla? [10,11] Maskoten Footix.







[1] Hmm... jag känner igen den här bilden. [2] Ett underbart mål. [3] Reprisen sitter alltid lika fint. [4] Vasa! Gustav! Kul att se dig här. Schysst make-up.



ATT LÄRA SIG BEMÄSTRA DET HÄR SPELET TILL FULLO ÄR LIKA SVÅRT SOM ATT VINNA CHAMPIONS LEAGUE. SÄKERT.



samtliga matcher spelas på samma arenor som i verkligheten och att straffarna överensstämmer med de i den riktiga turneringen, gör att man inte kan göra annat än att njuta.

Självklart skulle alla detaljer och finesser minska i betydelse om man inte hade roligt också på planen, men eftersom vi hyllar spelet så till den milda grad kan ni säkert räkna ut att spelkänslan duger alla avseenden. *World Cup '98* är en utmaning oavsett hur erfaren eller bra på fotbollsspel man är. Den som aldrig tidigare hållit i en handkontroll kommer säkert att tillämpa en skotsk spelstil (*läs* sparka och spring), medan den mer sofistikerade spelaren försöker att sätta cykelsparkar. Att lära sig bemästra det här spelet till fullo är lika svårt som att vinna Champions League. Säkert.

En annan sak som bidrar till det lyckade resultatet är spelarnas höjda intelligens. Har man bollen visar sig ens lagkamrater, och uppstår det en lucka i motståndarens backlinje väntar de sig en passning där.

HISTORIEN UPPREPAR SIG

World Cup '98 **innehåller åtta av turneringens bästa finaler genom tiderna. I samma ögonblick som man lyfter bucklan får man tillgång till de historiska ögonblicken. Det handlar inte om någon liten futtig extrasekvens, här snackar vi genuinitet. Precis som förr i tiden är bollen tyngre och spelet mer fysiskt. Kommentarerna kommer nu från den i England så legendariske Kenneth Wolstenholme. Här är bilder från sex av finalerna...**

1930
Uruguay 4
Argentina 2
Första finalen, 100 000 supportrar och en enarmad målskytt.

1950
Brazilien 1
Uruguay 2
200 000 personer på plats och förlust för brassarna.

1954
Väst-Tyskland 3
Ungern 2
Hur kunde Ungern förlora med Puskas i laget?

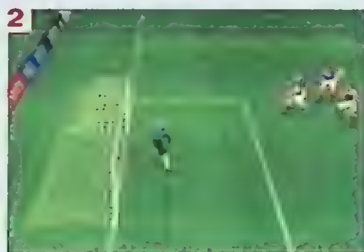
1966
England 4
Väst-Tysland 2
Var bollen verkligen över linjen?

1974
Väst-Tyskland 2
Holland 1
Cryffs totalfotboll förlorade mot Gerd Müllers lagmaskin.

1982
Italien 3
Tyskland 1
Tardelli får tyskarna att börja gråta.

[1, 2] Italien kopplar ett tidigt grepp på Kroatien. [3] Henke Larsson, olé olé olé olé ol... hmm. Tack så mycket herr speltillverkare. [4] Det är viktigt att stretcha ordentligt efter uppvärmningen. [5] Woops... fel håll. [6] Finfin grafik.













MAN KÄNNER DIREKT IGEN STJÄRNOR SOM ZIDANE OCH ROBERTO CARLOS GENOM ATT TITTA PÅ DERAS ANSIKTEN.

Återigen, det är det små sakerna som avgör.

Helt i stil med resten av spelet är grafiken otroligt välgjord och detaljerad. Man känner direkt igen stjärnor som Zidane och Roberto Carlos genom att titta på deras ansikten. När spelarna blir varnade reagerar de olika, precis som i verkligheten. Romario och Sol Campbell är extremt lugna, medan Tony Adams blir helt vansinnig. Planen slits under matchens gång och animationen är lika smidig som Del Pieros dragningar.

Ofta har man svårt att uttrycka sin uppskattning över något som gör en lyrisk, man är rädd att man ska ta i för mycket och framstå som överand. Det gäller att inte heller använda alltför många superlativ, de kan ju uppfattas som tecken på okunnighet. Men ibland är man så upprymd att man struntar i allt och ger sig hän åt sina känslor. Låter fingrarna skrika ut glädjen över tangentbordet. Det var så det gick till när den här recensionen skrevs. Bara så att ni vet.





[1, 2] Man kan välja vilken arena man ska spela på. För Frankrikes del borde det dock inte spela så stor roll.

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Otroligt detaljerad och underbart animerad 9
SPELBARHET:	Lika roligt som på riktigt 9
HÅLLBARHET:	Oändlig om man har fotbollstokiga vänner 10

Vi förstår nu varför det tog så lång tid att göra *World Cup '98*. Bättre fotbollsspel går knappast att göra.

9 av 10



[1-3] Mary, Taku och Yuki är de tre första karaktärerna. Som synes är de alla idena. [4] Hela och rena kläder är ett måste om man ska spela golf. [5-6] Fin animation.

Everybody's Golf

Ett golfspel blir aldrig, oavsett hur bra det än är, lika uppmärksammat som exempelvis *Tekken*. Synd tycker vi och slår ett slag för golfen.

Ibland hander det att man funderar ett steg langre. Tanker till lite extra. Funderar over orattvisor. Hur kommer det sig egentligen att vissa typer av spel får storre uppmarksamhet an andra? Svaret ar formodligen spelkultur. Men så vaddå? Innan *Final Fantasy VII* var det många som var helt ointresserade av rollspel, trots att det lange funnits titlar som varit minst lika bra i sitt sammanhang. **Visst, vi har också varit fördomsfulla, men nu har vi lärt oss vår läxa. *Everybody's Golf* är ett lysande exempel på hur kul det är att spela golf.**



Everybody's Golf är ett klassiskt golfsspel, med en matare for kraft och en annan for ackuratess. I stallet for att forsoka gora en så verklig grafik som mojligt, typ *Actual* och *PGA*, har Camelot skapat tecknade karaktarer i basta manga-stil. Inte för att spelet innehåller någon revolutionerande nyhet, men resultatet är battre och mer underhållande än tidigare golftitlar. Ungefär som om man skulle tagit de bästa delarna ur olika titlar och satt ihop dem till en.

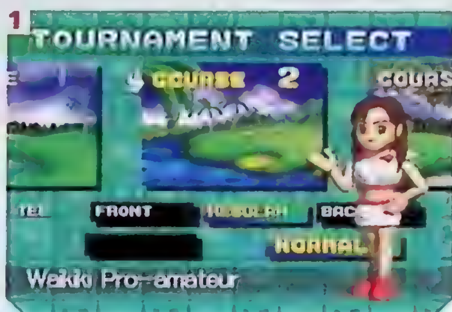
Det höga underhållsvärdet beror mycket på motorn. Det mesta av det man sett superstjärnor som Tiger Woods göra i verkligheten går att upprepa i *Everybody's Golf*, med den fördelen att det ar lite mindre komplicerat. En annan fordel ar att golfandet aldrig kanns trogt. Att spela sig genom en 18-hålsrunda tar ungefar en







■ UTGIVARE:	SCEE	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Camelot	■ SPELTYP:	Golf





[1] Fem officiella banor och en hemlig utmaning. [2] Har man någon som helst erfarenhet av golfspel bör det inte bli några problem. [3, 4] Varje karaktär uttrycker sig på sitt vis.




halvtimme om man spelar på topp. Camelot har dessutom lyckats förmedla balansgången mellan himmel och helvete, frustration och lycksalighet, på ett väldigt bra sätt.

Tempot och upplägget är välplanerat. I början har man bara tillgång till en karaktär och en enkel bana med korta hål och få hinder. Varje spelares förmåga rankas på tre punkter: kraft, koncentration och skruv. Den första karaktären är svag och dålig på att skruva bollen men har hög koncentrationsförmåga, vilket innebär att kraftmätaren rör sig långsamt och att det är relativt lätt att kontrollera slagen. Nya karaktärer blir valbara när man besegrat dom i Vs-mode och generellt gäller att kraft och bra skruvar köps till kostnad av försämrad koncentration.

EBG innehåller fem olika banor, plus en hemlig utmaning som vi inte tänker avslöja. Man tävlar i turneringar och samlar på sig erfarenhetspoäng genom att vinna och spela bra, man får poäng om man slår under par och när man lyckas med något extra svårt. Totalt finns det tio karaktärer.

Det här spelet är som allra roligast när man spelar det med några kompisar, man kan vara upp till fyra personer samtidigt. Men även om man spelar ensam är det här likväl det bästa golfspelet vi någonsin spelat. **Det sparar till och med automatiskt ens bästa slag så att man kan gå tillbaka och titta på dem närhelst man så önskar.**

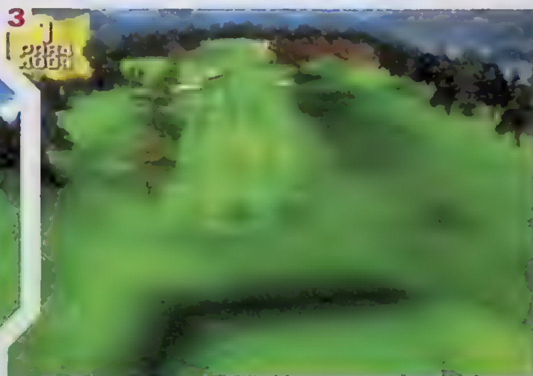
EBG är inget för dem som vill ställa upp i Masters eller vara Nick Faldo, men letar man efter ett roligt och underhållande golfspel är det här precis vad man vill ha.



DET MESTA AV DET MAN SETT SUPERSTJÄRNOR SOM TIGER WOODS GÖRA I VERKLIGHETEN GÅR ATT UPPREPA I *EVERYBODY'S GOLF*, MED DEN FÖRDELEN ATT DET ÄR LITE MINDRE KOMPLICERAT.







[1-2] Det finns flera stycken sätt att göra det lättare att putta. [3] Varje hål inleds med en översikt.

PlayStation Magasinet

BETYG

■ GRAFIK:	Tecknad grafik med det där lilla extra	9
■ SPELBARHET:	Roligare golfspel finns inte	9
■ HÅLLBARHET:	För att kunna spela som en karaktär måste man först besegra den	9

Ett fantastiskt litet spel som borde vara svaret på alla golfares böner. Gulligt, snyggt och smart.

9 av 10

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

se vår köpare-ruta för garanti & leveransvillkor

KÖPER BYTER SÄLJER

www.spelin.se

SPE

	nytt	beg.	vi köper
4-4-2 Soccer	399	350	150
Abe's Odessey	299	250	100
Actua Golf	399	300	125
Actua Golf 2	449	400	175
Actua Ice Hockey	449	400	175
Actua Soccer	349	100	25
Actua S Club Edition	449	400	175
Addidas Soccer	249	100	25
Addidas Pow Soc 98	449	400	175
Acctua Soccer 2	449	350	150
Addidas P Soccer 97	399	300	125
Agent Armstrong	449	400	175
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	100	25
Air Combat 2	399	350	150
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Alien Trilogy	299	250	100
Allied General	449	400	175
Alone Dark-Jack is B	349	200	75
Alundra	479	400	175
Andretti Racing	299	250	100
Aquanuts Holiday	399	250	100
Area 51	449	250	100
Ark of Time	299	250	100
Armoured core	449	400	175
Assault Rigs	199	150	50
Atari Greatest Hits	449	400	175
Atari Greatest Hits	449	400	175
Auto Destruct	199	150	50
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Baby universe	449	400	175
Ballblazer Champ.	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Batman & Robin	449	400	175
Battle Sports	299	250	100
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	99	100	25
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	299	250	100
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	199	150	50
Blast Radius	449	400	175
Blasto	449	400	175
Blazing Dragons	299	250	100
Bloody Roar	449	400	175
Bomberman	399	350	150
Brahma Force	449	400	175
Break Point Tennis	199	150	50
Broken Helix	449	400	175
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	350	150
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	400	175
Bug Riders	449	400	175
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	299	250	100
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	449	400	175
Cardinal Syn	449	400	175
Carnage Heart	299	250	100
Cardinal Syn	399	350	150
Casper	399	300	125
Castlevania	449	400	175
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	399	350	150
Chronicles of Sword	449	200	75
City of Lost Children	299	250	100
Clock Tower	449	400	175

COLIN McRAE RALLY 449:- PlayStation

	nytt	beg.	vi köper
Collin McRae Rally	449	400	175
Colony Wars	449	400	175
Command & Conquer	449	250	100
Contra	299	250	100
Cool Boarders	449	400	175
Cool Boarders 2	449	400	175
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	449	350	150
Crime Killer	449	400	175
Critical Depth	99	100	25
Criticom	299	150	50
Croc	399	350	150

	nytt	beg.	vi köper
Crow - City of Angels	249	200	75
Crusader No Remorse	299	250	100
Crypt Killer	299	250	100
Cyberia	149	100	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	199	150	50
Dark Omen	449	400	175
Darkstalkers	99	100	25
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball Zone	449	400	175
Dead or Alive	449	400	175
Deathtrap Dungeon	449	400	175
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	100	25
Descent 2	99	100	25
Destruction Derby	249	150	50
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	449	400	175
Die Hard Trilogy	249	200	75
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	400	175
Disruptor	249	200	75
Doom	249	200	75
Doom+Final Doom	399	350	150
Dragonheart	99	100	25
Duke Nukem 3D	449	400	175
Dynasty Warriors	449	400	175
Earthworm Jim 2	399	350	150
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G	399	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's golf	449	400	175
Excalibur 2555 AD	249	200	75
Exhumed	449	400	175
Explosive Racing	249	200	75
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	299	250	100
Fade to Black	199	150	50
Fantastic Four	199	150	50
Felony 11-79	299	250	100
FIFA 96	249	100	25
FIFA 97	299	150	50
FIFA 98-Road to W.C	299	250	100
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final F. Tactics	449	400	175
Final Fantasy 7	449	400	175
Fire & Klawd	399	350	150
Forsaken	449	400	175
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	200	75
Formula 1 97	499	300	125
Formula Karts	299	250	100
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Goalstorm	199	150	50
G-Police	199	150	50
Grand Theft Auto	449	400	175
Gran Turismo	499	450	200
Grid Run	299	250	100
Guilty gear	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	300	125
Hardcore 4x4	399	300	125

449:- PlayStation

	nytt	beg.	vi köper
Heart of darkness	449	400	175
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popoitto	399	300	125
Hercs Adventure	449	400	175
Herkules	449	400	175
Hexen	199	150	50
Hi Octane	199	150	50
Hyper Match Tennis	299	250	100
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	350	150
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175

	nytt	beg.	vi köper
Int. Super Soccer Pro	249	200	75
Int. S. Soccer Deluxe	449	300	125
Iron & Blood	199	150	25
Ironman X/O	199	150	50
Iznogoud	449	400	175
Jersey Devil	449	400	175
Jet Rider	99	100	25
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	199	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	400	175
Kick off world	449	400	175
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	349	200	75
Klonoa	449	400	175
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kula World	399	350	150
Kurushi	449	400	175
Last Report	449	400	175
Legacy of Kain	399	300	125
Lemmings 3D	399	200	75
Lethal Enforcers 1+2	449	400	175
Little Big Adventure	299	250	100
Loaded	249	200	75
Lomax	199	150	50
Lone Soldier	349	250	100
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	299	250	100
Lucky Luke släpps 30/4	449	400	175
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Magic Carpet	299	100	25
Magic The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	399	350	150
Master of Teras Kasi	299	250	100
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	99	100	25
MDK	449	400	175
Mechwarrior 2	249	200	75
Medievil	449	400	175
Men in Black	399	350	150
Megaman X3	449	400	175
Megaman 8 & C	449	400	175
Megaman 8	449	400	175
Mickey's Wild Adv.	399	350	150
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monopoly	399	350	150
Monster Trucks	449	300	125
Mortal K. Mythology	449	400	175
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	299	250	100
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	[illegible]	[illegible]	150
Myst	449	350	150
N 20	449	400	175
Nagano Winter '98	449	300	125
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	[illegible]	150
Namco Museum 4	399	[illegible]	[illegible]
Namco Museum 5	449	[illegible]	175
Nanotek Warriors	299	[illegible]	[illegible]
Nascar 98	299	250	[illegible]
NBA In the Zone	349	250	100
NBA In the Zone 2	449	350	150
NBA In The Zone 98	449	400	175
NBA Jam Extreme	199	150	50
NBA Jam T E	299	200	75
NBA Live 96	249	150	50
NBA Live 97	299	200	75
NBA Live 98	299	250	100
NBA Pro 98	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	350	150
Need for Speed 3	449	400	175
Newman Haas Racing	449	400	175
NFL Gameday	349	250	100
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback 97	199	150	50
NFL Quaterback C '98	449	400	175
NHL 97	199	150	50
NHL 98	199	150	50
NHL Breakaway '98	449	400	175
NHL Face Off	199	100	25
NHL Face Off 97	299	200	50
NHL Face Off 98	299	250	100
NHL Powerplay	399	350	150
NHL Powerplay '98	449	400	175

	nytt	beg.	vi köper
Nightmare Creatures	449	400	175
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	299	250	100
Off World Interceptor	299	200	75
Ogre Battle	449	400	175
Olympic Games	399	250	125
Olympic Soccer	399	200	75
One	399	350	150
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	199	150	50
Overboard	449	400	175
Parappa the Rapper	399	300	125
Pax Corpus	399	300	125
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assasin	449	400	175
Perfect Weapon	399	300	125
Pet in TV	449	400	175
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Phat air	449	400	175
Philosoma	299	100	25
Pitball	299	250	100
Pitfall 3D	449	400	175
Player Manager	299	250	100
Po'Ed	399	350	150
Populus 3	449	400	175
Porsche Challenge	249	150	50
Powerboat Racing	449	400	175
Powermove Wrestling	399	350	150
Powerplay Hockey	449	400	175
Pow. Play Hockey'98	449	400	175
Powerserve	299	100	25
Power Soccer 2	449	400	175
Poy! Poy!	499	450	200

PREMIER MANAGER 98 399:- PlayStation

	nytt	beg.	vi köper
Premier Manager '98	399	350	150
Primal Rage	249	200	75
Prime Goal	[illegible]	350	150
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	399	350	150
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Rage Racer	449	300	125
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross	399	350	150
Rampage World Tour	199	150	50
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	299	250	100
Rascal	449	400	175
Raven Project	449	300	125
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	250	100
Reboot	449	400	175
Red Alert C&C 2	449	400	175
Reloaded	399	350	150
Resident Evil	399	250	100
Resident Evil Dir Cut	449	300	125
Resident Evil 2	499	450	200
Return Fire	399	250	100
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol	249	200	75
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Riven - Myst 2	599	500	225
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	399	350	150
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
Saga Frontier	449	400	175
Samurai Showdown 3	449	400	175
San Francisco Rush	449	400	175

	nytt	beg.	vi köper
Sentinel Returns	449	400	175
Sentient	299	250	100
Shadow Master	449	400	175
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	350	150
Skeleton Warriors	199	150	50
Skull Monkey	449	400	175
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	200	75
Smash Court Tennis	399	350	150
Soccer '97	299	250	100
Soul Blade	299	250	100
Soviet Strike	249	200	75
Spacehulk V O T B A	199	150	50
Space Jam	199	150	50
Spawn the Eternal	399	350	150
Speedster	299	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	399	300	125
Spot Goes Hollywood	399	350	150
Starblade Alpha	199	100	25
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	250	100
Steel Harbringer	399	350	150
Steel Reign	449	400	175
Street Racer	299	250	100
Streetfight.Ex Plus	449	400	175
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfigher Alpha 2	449	400	175

PlayStation 499:-

	nytt	beg.	vi köper
Streetfighter Collect.	499	450	200
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Suikoden	449	350	150
Super Cross 98	449	400	175
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	249	200	75
Syndicate Wars	299	250	100
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	200	75
Tempest X3	99	100	25
Tenka	449	350	150
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	199	150	50
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Hospital	449	400	175
Theme Park	399	250	100
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	400	175
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	449	400	175
Time Crisis+pistol	699	600	250
Time Shock	449	400	175
Titan Wars	399	300	125
Tobal No.1	449	300	125
Toca Touring Cars	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	400	175
Tombi	449	400	175
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	299	250	100
Tommi Mäkinen Rally	449	400	175
Top Gun	399	350	150
Toshinden	249	150	50
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	449	400	175
Total Eclipse	99	100	25
Total NBA '96	349	150	50
Total NBA '97	449	300	125
Total NBA 98	399	350	150
Transport Tycoon	449	400	175
Trash It	449	300	125
Track & Field	249	200	75
Treasures of the deep	399	350	150
True Pinball	249	200	75
Tunnel B1	99	100	25
Twisted Metal	399	300	125

	nytt	beg.	vi köper
Twisted Metal 2	449	400	175
Vandal Hearts	449	300	125
Victory Boxing JVC	399	250	100
Viewpoint	199	150	50
Vigilante	449	400	175
Viper	449	400	175
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	199	150	50
VMX Racing	449	400	175
Viva fotball	449	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	449	300	125
VR Baseball '97	449	400	175
War Games	449	400	175
War Gods	449	400	175
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	299	250	100
Warhawk	399	100	25
V-Ball	449	400	175
WCW vs the World	449	400	175
WCW Nitro	449	400	175
Whizz	399	250	100

VIGILANTE 8 449:- PlayStation

	nytt	beg.	vi köper
Vigilante 8	449	400	175
Wild Arms	449	400	175
Wing Commander 3	299	150	50
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Williams Arcade Coll	399	350	150
Wipeout	249	150	50
Wipeout 2097	249	200	75
Viper	449	400	175
World Cup Golf	199	100	25
World Cup '98	449	400	175
World Cup 98 tourn	399	350	150
Worms	249	200	75
VR Baseball 98	449	400	175
Wrecking Crew	449	400	175
Wrestlemania	299	150	50
VS	449	400	175
WWF in Your House	399	350	150
X2	199	150	50
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
Xenocracy	449	400	175
X-Files	449	400	175
X-Men	449	400	175
Xevious 3D	399	350	150
Z	449	400	175
Zero Divide	299	100	25

TILLBEHÖR

	nytt	beg.	vi köper
Analog Joystick, Sony	699	550	200
Arkad Joystick (Ascii)	599	450	150
Antenn kabel	249	200	100
Antenn kabel, orginal	299	250	100
Handkontroll	199	150	50
Handkontroll, D. Shock	349	250	100
Handkontroll, orginal	299	200	50
Handkontroll, analog	299	200	50
Handkontroll, RPG	399	300	100
Handk.förlängningskab.	99	50	20
Link-up kabel	199	150	50
Minneskort, 15 block	199	150	50
Minneskort, orginal	249	200	50
Minneskort, 240 block	399	300	125
Minneskort, 360 block	499	400	150
Minneskort, 720 block	599	500	200
Multitap, för 4 spelare	499	400	150
Mus	349	250	100
Negcon, analog	499	350	100
Pad Barracuda, analog	299	200	50
Pistol, Blaze	299	200	50
Pistol, Pred.Justifier	399	300	100
Pistol, Real Arcade Gun	599	450	150
Pro Act Replay (Datel)	499	400	150
Ratt+Ped Top Drive	899	750	300
Rengöringset	199	100	50
RGB-scart kabel	199	150	50
Väska	149	100	50

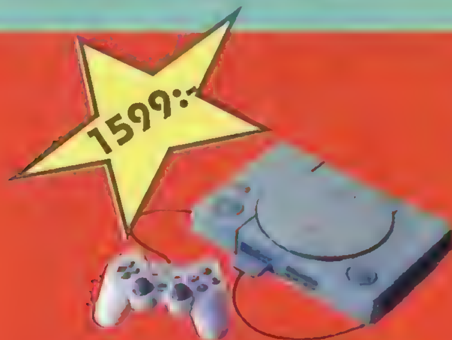
	måndag-fredag	lördag	
Butik Postorder	11.00-18.00	11.00-15.00	08/150 600
Orderfax	dygnet runt		08/150 700

LIA

För kunder som besöker vår butik
kostar det 50 till 150:-(beroende på lager)
att byta spel inom samma prisklass.
VÄLKOMNA !



PSX PLUS PAKETET





Ny maskin inkl. [redacted] handkontroll, kablar, cd-ställ, demo cd och 2 års Garanti.
(vårt ordinarie pris är ca. 2098:-)

Beg. vi Köper : 800:- Beg. vi Säljer : 1200:-







Playstation + 2 handkontroller + originalminneskort + väska.
(vårt ordinarie pris är ca. 2196:-)

OBS!! NYA SPEL:



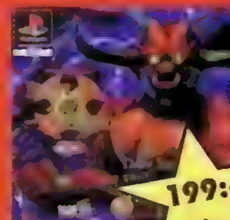
Tomb Raider 2...299:-



G-Police..........199:-



Lomax.............199:-



Iron & Blood.....199:-



NHL 98..........199:-

KÖP

Ring, faxa eller skicka in beställnings kupongen på de spel du önskar köpa.

BYT

1.) Skicka dina spel ihop med en lapp där du räknat ut hur mycket du får per spel & den totala summan. Se efter vad vi betalar i kolumnen längst till höger om speltiteln. (överskriften lyder: *vi köper*).

2.) Sätt ihop en lista på vilka spel du vill ha, samt reservtitlar ifall spelet skulle vara slut i lager. Glöm ej att skriva om du vill ha ett nytt eller begagnat spel. Om spelen du byter in är mer värda än de spel du köper, får du pengar tillbaka, glöm ej att skriva postgironr. eller bankgironr.

3.) Skriv ditt namn, adress, postnummer, telefonnummer och personnummer. Om du är under 16 år ber vi om målsmans underskrift. Spelen kommer till dig inom 3 dagar från det att vi fått ditt paket.

SÄLJ

När du säljer spel till oss gör du på samma sätt som när du byter spel,
men i detta fall får du pengar direkt.
Pengarna kommer till dig inom 1-2 veckor.

VÅR ADRESS ÄR: **SPELIA**
BOX 190 20
104 32 STOCKHOLM

KÖPINFORMATION

- Våra inköpspriser gäller per postorder.
- Alla priser är inkl. moms.
- Postavgifter tillkommer med 55:-/brev & 105:-/paket
- Ej utlösta paket debiteras med 150:-
- 3 års garanti på nytt/1 års garanti beg. (lasermaskiner=1år)(lasermaskiner=6mån.)
- Priserna gäller t.om nästa nummer av Playstation Magasinet eller t.om 15 augusti 1998.
- Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel.

Många beställningskuponger som skickats till oss har försvunnit i posthanteringen. Vi ber er därför att stoppa beställningstalongen i ett kuvert och skriva av svarspostrutan utanpå kuvertet.

(Till er som beställt men inget fått: RING 08-150 600)

Fri frakt vid beställning av 3 eller fler spel

349:-

PlayStation

Gör din beställning & skicka in Portofritt!

Produkt: pris:
1. ____________________ ________
2. ____________________ ________
3. ____________________ ________
4. ____________________ ________
5. ____________________ ________

Namn. ____________________
Adress. ____________________
Postnr. __________ Postadress: __________
Tel: __________ Målsmans sign >16år __________

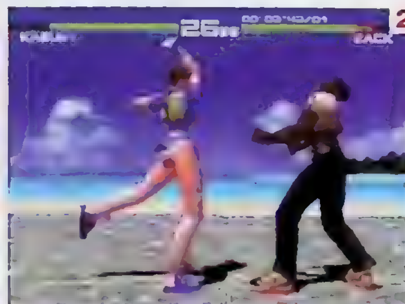
Frankeras ej
SPELIA betalar porto

SPELIA

Svarspost
121079300
110 19 Stockholm

Ⓣ Tekniska Högskolan
Valhallavägen 36









[1] Uppropade tryckningar på en knapp resulterar i en minicombo. [2] Det finns endast två attackknappar i spelet: spark och slag. [3] Hold-knappen stoppar din opponents attack och gör dig möjlighet att dela ut en snyting. [4] Rykten om en "byxbultar"-option för de manliga spelarna i *Dead Or Alive 2* är helt grundlösa.

Dead Or Alive

Ett slagsmålspel vars styrka är vad som döljer sig under de kvinnliga karaktärernas tröjor. Men låter sig en *Tekken*-fantast luras av den yppiga fasaden?

Japp, det ar helt sant. De feminina karaktarerna i *Dead Or Alive* har valdigt stora bomber. I mångt och mycket ar det faktiskt synd att Tecmo valde att inkludera dessa bomber i *Dead Or Alive*, eftersom spelet ar valdigt bra och innovativt aven utan dessa inslag. Spelet har valdigt hog upplosning och ar imponerande snabbt, dessutom ar det tillrackligt mycket eget jamfort med andra beat 'em up-spel for att rattfardiga sitt pris hos handlaren. Det ar alltså inte onodigt att aga spelet oavsett hur många spel i genren man redan har. Att det i option-menyn finns mojlighet att valja om man vill ha "skumpande tuttar" ar snarast ett minuspoang for spelet... eller kanske andå inte. Det kanske bara är helt harmlost, ett barnsligt skamt helt enkelt... tv-spelens sätt att hålla ett skamt *vid sin barm*...

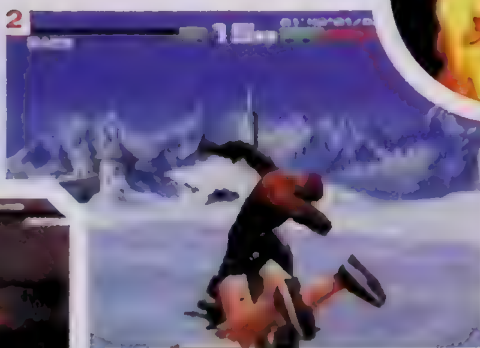
Nu ar det i och for sig inte endast de uppumpade brudarna i *Dead Or Alive* som sarskiljer spelet från andra beat 'em up-spel, utan Model 2-arvet. För några år sedan bestamde sig SEGA for att ett urval arkadspels-utvecklare skulle licensiera tekniken bakom spel som *Virtua Fighter 2* och *SEGA Rally*. Tecmo skrev på för ett licensavtal och *Dead Or Alive* är frukten av detta arbete.

Istallet for att anamma *Tekkens* spelkontroll, med två sparkknappar och två slagknappar, så har Tecmo baserat sin kontroll på SEGA:s standard, med enkla slag- och sparkknappar och blockeringar. Det har ar antagligen det narmsta en Sony-anhangare någonsin kommer att komma ett *Virtua Fighter*-spel till PlayStation. Det finns andra likheter också, då många av *Dead Or Alives* rorelsescheman påminner en hel del om sina gelikar i *Virtua Fighter*. Och det ar ju inte helt fel. Vad an SEGA:s konsoller må ha for brister, så kan andå inte SEGA:s roll som utvecklare av spel diskuteras.

Men *Dead Or Alive* ar mer an bara en simpel kopia av SEGA:s verk. Likt många andra beat 'em up-spel så ager striderna rum på tydligt utmarkta omraden. Men i stallet for att anvanda sig av vaggar eller dodliga stup så har Tecmo skapat något som kallas for *Danger Zone*. Om en kombatant kastas ut utanfor stridszonen, så kastas den också upp i luften av en explosion. Detta mojliggor for









[1] Sluta larva er... börja slåss! [2] Bara gudarna vet vart den här specialaren kommer att sluta. [3] Väldigt coolt.



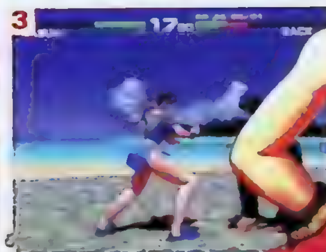


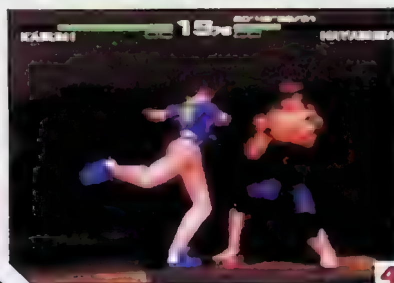
UTGIVARE:	SCEE	DISTRIBUTÖR:	Egmont
UTVECKLARE:	Tecmo	SPELTYP:	3D-beat 'em up

[1] Hayabusas nosgnuggis-specialare är väldigt brutal. [2] Den fina grafiken är skön för ögonen. [3] Stridsskådeplatserna varierar från stranden till futuristiska mardrömsvisioner. [4, 5] Alla bakgrunder är 2D.

1


2


3



4


5

"NÄR DIN MOTSTÅNDARE PÅBÖRJAR ETT SLAG SKA MAN BARA TRYCKA PÅ FYRKANTS-KNAPPEN FÖR ATT FÅ SIN KARAKTÄR ATT FÅNGA UPP DET ANNALKANDE SLAGET"

opponenten att massakrera en fallande karaktär med en dusch av slag och på så sätt åsamka honom eller henne än mer skada.

Det går även i andra spel att överösa en fallande kombatant med combos av slag och sparkar, men det är få spel där det är av så stor betydelse att utnyttja desamma. När man väl har blivit mästare i *Dead Or Alive*, kan man lätt slå ner en angripare med en fyr-, fem- eller sex-slags-combo, och sedan upprepa combon medan rivalen faller mot marken. Att se två duktiga spelare gå en match mot varandra i *Dead Or Alive* är som att se en ultravåldsam höghastighetsballet, där båda deltagarna turas om att utföra snabba och bortkollrande sekvenser med sparkar och slag.

Detta är i och för sig inte något nytt. Man kan till exempel slå på en fallande motståndare i *Tekken 2*, och i så gott som alla beat 'em up-spel kan man utföra flera combos i snabb följd. *Dead Or Alive* är dock annorlunda på så sätt att man har möjlighet att försvara sig mot attacken. Naturligtvis kan man göra det med standard block-metoden, men också genom att använda den motattack-knapp som du har till förfogande. Att använda den är enkelt. Precis som när en motståndare påbörjar ett slag eller en spark så ska man bara trycka på fyrkantsknappen för att få sin karaktär att fånga upp det annalkande slaget och rutinmässigt svara med en flygande spark eller ett hårt slag. Det har höjer spelets underhållningsvärde markant.

I och med att combos blir längre för varje nytt beat 'em up-spel som släpps, så får spelarna mer att memorera och mer tid går åt för att lära sig att blockera dessa combos. I

3


1


2


[1] Självfallet måste den gamle mannen torska. Försvinn härifrån snabbt farfar, innan du blir dödad... [2] Dansar de två kombatanterna? Nääå... [3] Kasumi tvättar bort Zacks smil genom att träffa honom på kulorna.

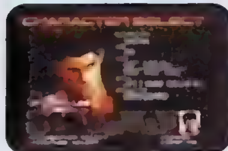
KARAKTÄRER

Det finns nio spelbara karaktärer. Här är redaktionens favoriter:



HAYABUSA En skygg ninja som måste använda ansiktsskydd på grund av kraftig acne och dålig andedräkt.

JANN-LEE Kvinnornas man. En goding med ett litet stänk av Bruce Lee.

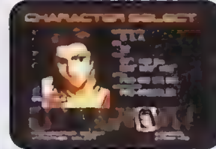




KASUMI Långbent sparkmästarinna i Chun Lis skola. Lättretad och redo för bråk.

LEI-FANG Den lilla söta japanska skolflickan. Firar en seger genom att krama sig själv på ett tillgjort sätt.





TINA Slåss emellanåt som en cowgirl med fingrarna pekandes som vore de pistoler.

ZACK Lugna dig, svenne... Gänglig yankee vilja slåss. Ryktet går... din mamma...







[1] Det Gen-Fu saknar i form av hår tar han igen i sköna rörelser. [2 - 4] Lei-Fang avfyrar en tuff attack, men genom ett smidigt tryck på hold-knappen lyckas Jann-Lee grabba tag i Leis näve. Sedan börjar Jann att banka silikonet ur henne.

Dead Or Alive är det dock inte nödvändigt. Om din motståndare är speciellt förtjust i invecklade attack-sekvenser, så kan du stoppa honom snabbt innan han ens hinner få in det första slaget. Förvisso funkar även det motsatta. Detta resulterar i att flytet hos *Dead Or Alive* blir unikt. Det kan gå från försvar till attack utan att man hinner blinka. I en tid när beat 'em up-spel tillverkas med *Tekken*-serien i sinne, så känns det här alternativet väldigt fräscht.

Naturligtvis så är *Dead Or Alive* några steg från total perfektion. Först och främst beroende på att enspels-varianten inte alls är i paritet med tvåspels-varianten. Det kan så vara med de flesta beat 'em up-spel, men i *Dead Or Alive* känns det extra frustrerande. De datorstyrda kamparna är lite för duktiga på att skicka iväg slag och sparkar när man som minst förväntar sig det och det blir lite väl svårt att försöka lista sig till vad datorns nästa drag blir. *Dead Or Alive* är egentligen inte speciellt svårt att klara av, men på de högre nivåerna får man förlita sig till en cynisk taktik för att ha en chans att vinna. Försöker man briljera kommer man garanterat att torska.

En annan sak är att energimätarna är alldeles för korta. De kan förlängas i tvåspels-varianten, men de är alltid löjligt korta i enspelar-läget. Det är lite svårt att sätta sig in i en rond när det räcker med fem, sex slag för att avgöra den. Det är i och för sig förståeligt att energimätare alltid kommer att vara korta till arkadspel, tillverkarna vill ju tjäna pengar på sina maskiner – inte ha en person som står och hänger vid en maskin en hel dag med sitt strategilir – men varför kan inte konsol-versionerna få möjlighet till förlängda energimätare för enspelar-läge? Visst finns det de som gillar korta ronder, men det finns andra som bara tycker att det är frustrerande.

Hur som helst så är *Dead Or Alive* i alla fall ett suveränt beat 'em up-spel. Det är otroligt snabbt – kanske snabbare än *Tekken 3* till och med – och det finns en drös hemligheter att upptäcka, specialare att lära sig, stridstekniker att behärska. Och tuttarna spelar faktiskt ingen som helst roll i spelet.







[1] Tinas mördarslag skickar iväg Gen-Fu på en flygtur. [2] När man slåss i "Danger Zone" blir skadorna större.

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

GRAFIK:	Skitsnyggt, väldetaljerat och förbannat snabbt.	8
SPELBARHET:	Lätt att spela men svårt att bemästra.	8
HÅLLBARHET:	Knappast *Tekken*-dignitet bland karaktärerna.	6

Dead Or Alive **ligger långt före andra spel vad det gäller utseende och spelkänsla. Det hamnar någonstans bland spel som** ***Tekken*** **och** ***Soul Blade*****.**

8 av 10

En Spelare · Minneskort Kompatibelt · P-Shock/Analog Kompatibelt

UTGIVARE:	Electronic Arts	DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
UTVECKLARE:	Electronic Arts	SPELTYP:	Racing

Road Rash 3D

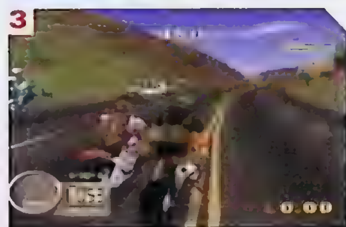
Att köra motorcykel handlar inte bara om att ta sig från punkt A till punkt B. Det handlar om att göra det snabbast. Och att överleva.













[1] Han är tuff, snabb och läderklädd. [2] Produktplacering? [3] En påfrestande medlem av DeSade-gänget. [4] He he he... så går det om man bråkar med mig. [5] Bli ett med din motorcykel.

Motorcykeln är ett fortskaffningsmedel precis som bilen och cykeln, men det har alltid varit något speciellt med den och dess förare. Det är inte särskilt vanligt att man köper en motorcykel i syfte att ta sig till och från skolan eller arbetet. Det handlar många gånger om en hel livsstil. Kör man en sportbåge klär och kör man på ett visst sätt. En Harley-biker ser annorlunda ut och skulle förmodligen inte ens komma på tanken att köra Sveavägen ner på bakhjulet. Inte för att någon av oss på redaktionen är expert på motorcyklar, men det är sådant som man märker.

I *Road Rash 3D* susar man beväpnad fram på amerikanska vägar och slåss mot olika motorcykelgäng. Det handlar primärt om fart och amerikansk subkultur.

Road Rash-konceptet har funnits i flera år och kan upplevas i olika format. Grunderna är fortfarande desamma. Efter att ha besökt motorcykelbutiken och valt en båge klär man på sig skyddsstället och gasar ut på vägen. Vinner man ett lopp får man pengar och kan avancera upp till tuffare motståndare. Insatserna är ära och liv. Själva loppen utspelar sig på ett enormt vägsystem i San Fransisco. Samtliga vägar är sammanlänkade och man kan därför köra fel. Varje tävling är en uppgörelse mellan två olika gäng.

Totalt finns det fyra gäng att tävla mot, DeSades, Café Boys, Dewleys och European Techgeits. Uppgörelserna är allt annat än diplomatiska och för att bli en framgångsrik biker krävs att man vet hur man hanterar en kedja och sparkar i hög hastighet. Visst, i början går det bra att spela gentleman och undvika motståndarna, men när man möter riktiga råskinn finns det ingen annan utväg än att ge igen med samma mynt. Har man inget vapen får man försöka att rycka ett ur motståndarens händer.

Korkänslan är bra och motorcykeln följsam. Gruffandet är däremot ganska oinspirerande eftersom det mest handlar om tur om man får in en träff eller blir omkullsparkad. Som arkadspel fungerar *Road Rash 3D* alldeles utmärkt, men huruvida det är värt att köpa kan diskuteras. Medan man ändå håller på att grubbla kan man fråga sig varför EA besvärade sig med motion capture, det är helt meningslöst om föraren aldrig är en meter ifrån sin motorcykel. I det tidigare spelen fick man minsann springa en bra bit innan man kom tillbaka till hojen efter en krasch.

Sammanfattningsvis kan man säga att det här är ett spel som säkert kommer att gå hem hos dem som uppskattar okomplicerad men skön motorcykeläkning. Så länge man värdesätter motorcykelkörning mer än slagsmål är *Road Rash 3D* ett trevligt komplement till arkadhallarnas racingfantomer.

EFTER ATT HA BESÖKT MOTORCYKELBUTIKEN OCH VALT EN BÅGE KLÄR MAN PÅ SIG SKYDDSSTÄLLET OCH GASAR UT PÅ VÄGEN.



Det gäller att man lär sig att luta bågen i kurvorna, det behövs ofta.



Söndagsförare gör bäst i att ta bussen, i alla fall om de inte är utrustade med ett järnrör eller basebollträ.

BETYG

GRAFIK:	Effektfull, färggrann och komisk, dock bitvis bristande	7
SPELBARHET:	Hyfsad	6
HÅLLBARHET:	Lång, det här får betraktas som ett ganska svårt spel	8

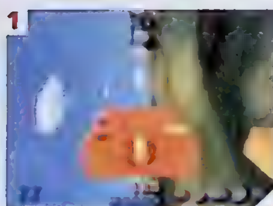
Den här typen av spel gör sig egentligen bäst som arkad, men det finns säkert spelare som kommer att älska det.

7 av 10

Speltest

Kula World

Sommaren är här så hämta en badboll och flasha dina magra vita ben. Eller strunta i det och ta i stället och prova det här skruvade sommarlovsinspirerade pusselspelet.

1

2

3


[1] Det enda sättet att lämna de magnetiska banorna är att hoppa. [2] Trampetter gör att man kan hoppa längre. [3] Spelar man två, kommer man att kopiera sin medtävlandes väg. [4] Sanden rinner snabbt genom timglaset. [5] Spik att undvika. [6] Knapparna på axlarna gör att man kan kika över kanterna. [7] Osynliga banor!

7

6

5

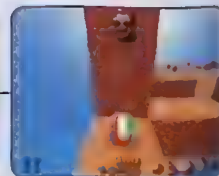
4


Guida en badboll genom svävande 3D-labyrinter? Likt alla bra pusselspel från *Tetris* till *Bust-a-move*, låter *Kula World* som strunt på pappret. Var är de 250 bilarna? Zombierna? Alla höjdarspels action och spänning? Förståeligt nog inte här, åtminstone inte vid en första åsyn. Men ta den där badbollen igen, och försök rulla den genom ett av de mest genomtänkta hjärnskrynklande pussel vi sett sedan svenska folket skruvade isär Rubiks kub, och du kommer att tänka om.

Till och med att förklara *Kula World* är något som är bättre lämpat för lundaprofessorer med Ture Sventonskägg och overheadprojektorer. Målet i varje självstående nivå är nog så enkelt – hitta nyckeln och ta dig till utgången – men att hålla bollen uppblåst är en helt annan grej. För att komma genom de första uppvärmningsbanorna måste man stå på huvudet, eftersom bollen kan rulla på alla fyra sidor av de magnetiska plattformarna, vilket får de MC Escher-inspirerade miljöerna att vända och rotera runt en. Det är inte bara synvinkeln som skiftar, utan även gravitationen. Vad som är upp eller ner beror på perspektivet, så man kan knycka en nyckel utom räckhåll genom att hoppa över till motsatt sida av plattformen och sedan hoppa ner till nyckeln.

Det låter komplicerat. Det är komplicerat. Men det är lätt att komma in i spelet, eftersom *Kula World* långsamt öker svårighetsgraden med varje ny nivå. Fler och fler vassa föremål som vill punktera en dyker upp, och det blir dags att ta upp överlevnadsstrategierna man övade på i de första banorna. Tack och lov kan man bara ramla av banorna om man hoppar. Men tänk på att man på flera ställen måste ta jättesprång till andra plattformar för att komma åt nycklarna. Kontrollerna är helt felfria och exakta, så man har bara sig själv att skylla om man gör en David Caruso, och störtar mot marken.

ETT AV DE MEST GENOMTÄNKTA, HJÄRNSKRYNKLANDE PUSSEL VI SETT SEDAN SVENSKA FOLKET SKRUVADE ISÄR RUBIKS KUB.







■ UTGIVARE:	SCEE	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Game Design Sweden	■ SPELTYP:	Pussel



[1] Plocka alla bonusfrukter längst ner till höger, och... [2] ...du får psykedeliska bonusbanor. [3] Man kan bara rulla över en låda pergång. [4] Bonusbanorna spelar man bara för att få poäng. [5] Det tar lite tid att bli van vid perspektiven. De senare banorna har aztekriket som tema.

Kula World får en snart att tänka på sitt eget unika och skruvade sätt att tänka. Detta är bra, med tanke på banornas superba slingrande design. Egentligen ser de inte ut att variera speciellt mycket, det enda man ser skillnad på är miljön och nya föremål, men faktum är att man hela tiden tvingas leta efter olika och långt ifrån uppenbara lösningar, om och om igen. Genom att använda axelknapparna kan man se ovan och under bollen, och klura ut hur man ska komma åt en nyckel och, vilket är lika viktigt, hur man ska kunna hoppa tillbaka för att kunna rulla mot utgången.

Det är frustrerande när man är fast, vem har någonsin spelat ett pusselspel utan att svära? Dessutom finns det inget mer tillfredställande än att höra plinget från en lampa som tänds när allt går i lås.

Förutom att få en att sitta djupt koncentrerad med tungan utanför munnen, är *Kula World* mer spännande än man kan tro. Här krävs samma fingerfärdighet och timing som vid plattformsspel och här finns inte tid att sitta och klia sitt huvud och muttra speciellt länge. Varje nivå måste klaras på tid (det finns även ett Time Attack mode), vilket gör att man riskerar liv, lem och färgglad plast när man i panik försöker klura ut en lösning, alltmedan sekunderna tickar mot noll.

Visst hade det suttit bra med ett alternativ för två spelare av mer tävlingsinriktat slag (som det är nu måste man spela en i taget), och eftersom man bara kan spara efter ungefär var femte bana, måste man ibland spela om flera banor. Vilket är irriterande. Men trots detta är *Kula World* ett mycket bra pusselspel och ett utmärkt spel rent allmänt.

> GER MAN DET EN LITEN CHANS, BORDE DET FÅ ENS HUVUD ATT SNURRA RUNT PÅ SAMMA SÄTT SOM DESS STILFULLT DESIGNADE OCH ROTERANDE BANOR.

Dock faller det kanske inte alla i smaken. Allt bollstudsande verkar vara påhittat för att kolla upp ens fysikkunskaper samtidigt som det framkallar yrsel. Men ger man det en liten chans, borde det få ens huvud att snurra runt på samma sätt som dess stilfullt designade och roterande banor. Och att klara av spelet är en utmaning i 3D man gärna antar. *Kula Worlds* är handgjort av svenska programmerare för att knyckla ihop ens skalle. Det tackar vi för. Tack, tack.



FULPUMPAD MED VARMLUFT

Att behålla luften i badbollen i *Kula World* är svårt. Här är några prylar som ligger och lurar och som vill punktera dig...



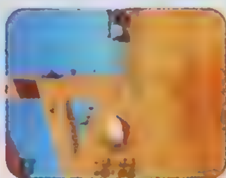
Missbedöm ett hopp, och du dalar mot en säker död.



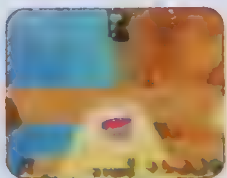
Om du rullar alltför långsamt över de här heta plattorna smälter bollen.



Spik. Uppblåsbar boll. Mötet blir olyckligt.



***Kula World* spelas alltid mot klockan.**



Rulla in i en tablett, och allt blir lite Woodstock.

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

■ GRAFIK:	Enkel, men skarp och vacker	7
■ SPELBARHET:	Det gnuggar ens geniknölar	8
■ HÅLLBARHET:	Man vill klara varje nivå	8

***Kula World* är ett utmärkt och uppfinningsrikt tillägg till de övriga pusselspelen. Visst är det frustrerande, men det är ju meningen.**

8 av 10

Fyra Spelare | Minneskort Kompatibelt | Kompatibelt

[1] Förstår du? Labyrinterna hänger ihop och bildar sido-skrollande banor. [2] Hit med svamparna annars spränger jag hela skärmen i luften! [3] Samla kristallerna så att du kommer till nästa bana.





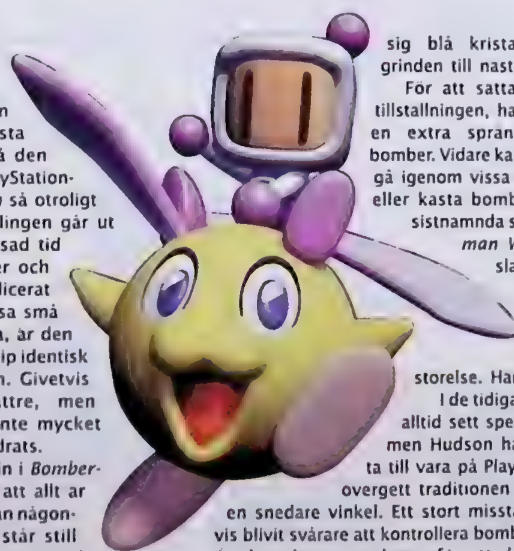




Bomberman World

Ur rökmolnet från explosionen kliver en gammal bekant som bytt format.



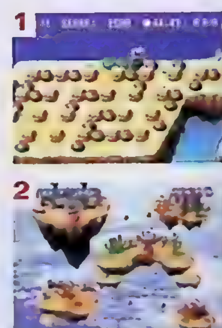


B*omberman* har blivit något av en institution i spelvarlden, få titlar finns i så många format. Som TV-spel kom det för forsta gången till NES och nu har alltså den klassiska hjalten sprangt sig in i PlayStation-ganget. Det som gor *Bomberman* så otroligt populart ar dess enkelhet. Handlingen går ut på att man inom en viss begransad tid ska ta sig genom olika labyrinter och spranga elaka fiender. Mer komplicerat an så ar det faktiskt inte. Vissa små andringar undantagna, ar den har versionen i princip identisk med NES-upplagan. Givetvis ar grafiken battre, men annars ar det inte mycket som har forandrats.

Huvudregeln i *Bomberman World* ar att allt ar dodligt. Ror man någonting som inte står still ar man kord. Som vanligt ar man utrustad med bomber som man slapper for att röja undan allt i ens väg, det galler bara att hinna undan innan det smaller. Den andra uppgiften ar att samla pa sig blå kristaller och öppna grinden till nasta bana.

För att satta lite ny färg på tillstallningen, har Hudson lagt till en extra sprangradie och nya bomber. Vidare kan man denna gång gå igenom vissa saker och sparka eller kasta bomberna. Det är det sistnamnda som lyfter *Bomberman World*. Genom att slappa flera bomber kan man starta kedjereaktioner och åstadkomma enorm förstorelse. Harligt.

I de tidigare spelen har man alltid sett spelet rakt ovanifrån, men Hudson har i ett forsök att ta till vara på PlayStations kapacitet overgett traditionen och gått över till en snedare vinkel. Ett stort misstag. Det har på så vis blivit svårare att kontrollera bombandet an tidigare. Ar det något som kravs för att det ska bli kul att spela den har typen av simpla spel, är det bra spelkontroll. Saker och ting krånglas nu till i onodan och man blir ganska latt irriterad.



[1] Rör vid något och du är död. [2] Världen i all dess prakt.

BETYG

GRAFIK:	Söt och detaljerad 7
SPELBARHET:	Enkelt och underbart, men bitvis bristande 7
HÅLLBARHET:	Bara för de riktigt tålmodiga spelarna 6

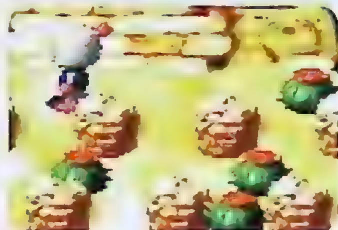
Ett klassiskt spel som förstörs av irriterande spelkontroll. Nästan räddat av att man kan vara upp till fyra personer. Nästan.

6 av 10

■ UTGIVARE:	SCEE	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Hudson	■ SPELTYP:	Arkad

EN LEKTION I BOMBNING

Nybörjarens handledning till total förstörelse...



Barriärer. De ser olika ut på varje bana. Bomba friskt, de kan innehålla något.



Övrigt. Sparka, kasta, eller släpp sex bomber på en gång. Vad som helst, bara det smäller.



Kristaller. Samla dem och öppna grinden till nästa bana.



Fiender. Allt som rör sig är dödligt!

Hudson begick ytterligare ett misstag då de inte försåg spelet med en snabbare motor. Bossarna är tröga, och att starta ett sparat spel tar evigheter. Små saker, men likväl brister. Brister som inte finns i *Bust A Move* och *Point Blank*. Det är inte konceptet det är fel på, vi vet att det går att göra bra spel med små medel. Frågan är egentligen hur Hudson kunde misslyckas. *Bomberman World* borde blivit bättre än så här, men någonting gick snett. Man känner sig faktiskt lite lurad.







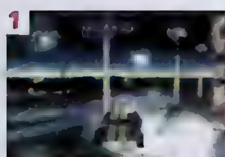


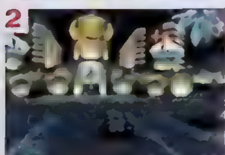
[1] Precis som vanligt gäller det att vara lite strategisk i sitt bombande. [2] Bäst att flytta på sig... ett... två... BOM! [3] Den nya vinkeln förstör.

Två Spelare | Minneskort Kompatibelt | D-Shock/Analog Kompatibelt

Vigilante 8

Upp med kofångaren och släpp lös ett stim missiler mot skolbussen i detta *Dukes of Hazard*-inspirerade bilkrigs-spel.



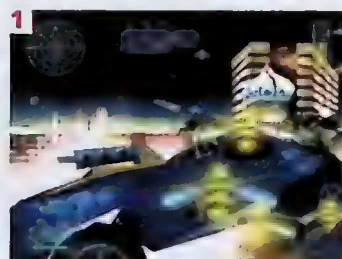


[1] Buzzz, en av dina bondtölpsfiender släpper gärna lös en armé med bin. [2] Casino-banan.

Det här spelet är solklart. När alla traditionella bilspel har blivit förbikörda av *Gran Turisimos* turbo-kylda vrålåk, så är detta det enda sätt man kan göra ett bilspel på, att låta det bli helt vansinnigt. Strunta i varvräknaren, kör på en arena, gödsla med massor av vapen och låt allt likna en dödsmatch i *Doom*, fast på hjul. Släng in lite 70-tals-stil, och alla som någonsin har drömt om att få göra en olovlig U-sväng vid en refug för att köra ett front mot front chicken-race kommer att bli mer än glada.

Vi har kört längs den här skräpiga vägen tidigare, i synnerhet i framförallt *Twisted Metal*-spelen. *Vigilante 8* har mer än en likhet med spel i den här stilen, med en förare i en bil som inte skulle klara besiktningen och massor av vapen. Men genom att föra hela konceptet in i 70-talet lurar inte Activision någon. Man får i och för sig fortfarande välja en av en bunt galna förare och köra runt med deras lika galna fordon i en stridszon, plocka upp en del vapen, krossa sina fiender och förvandla dem till små högar metallskrot.

Grafiskt ser man snabbt hur långt spelen har kommit sedan *Twisted Metal 2*. Kärrorna ser coola ut och





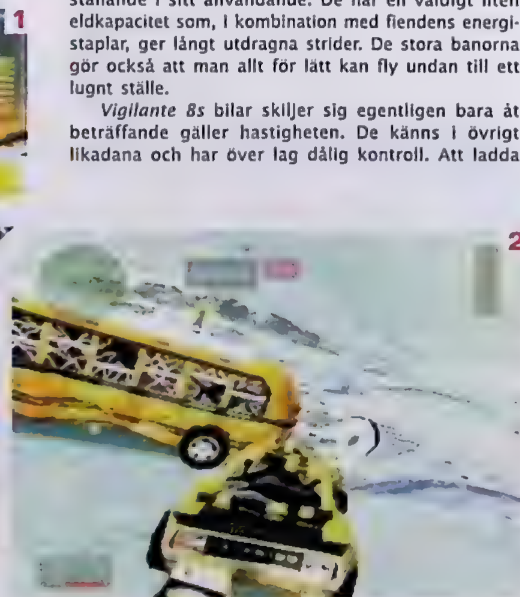
[1] Spela med Dual shock så känner du alla härliga explosioner. [2] I tvåspelars-läge spelar man antingen med eller mot en polare.

så gott som allt i omgivningarna går att skjuta sönder med vapen som skapar stora ljuseffekter. Trots att det ser så pass mycket snyggare ut än *Twisted Metal*, så är inte *Vigilante* så lättantändligt. Delvis beror det på vapenhanteringen, som inte är i närheten av den variationsrikedom som gjorde just *Twisted Metals* blodbad till något taktiskt.

Varje fordons specialattack är begränsad till ett par användanden per bana vilket resulterar i att man för det mesta får använda sig av alla pick up-vapen man hittar på färden. Lika mycket som de ser coola ut när man avfyrar dem, lika mycket är de otillfredställande i sitt användande. De har en väldigt liten eldkapacitet som, i kombination med fiendens energistaplar, ger långt utdragna strider. De stora banorna gör också att man allt för lätt kan fly undan till ett lugnt ställe.

Vigilante 8s bilar skiljer sig egentligen bara åt beträffande gäller hastigheten. De känns i övrigt likadana och har över lag dålig kontroll. Att ladda





[1] Striderna slutar oftast helt demolerade. [2] Kärrorna visar upp en stor variation på metallskrynklande förödelse.

BETYG

GRAFIK:	Explosiva effekter, funkiga kärror och intressanta banor.	8
SPELBARHET:	Slöa vapen och otillfredställande strider.	7
HÅLLBARHET:	Bra spel för två spelare, men oroväckande ytligt.	6

Skojigt i kortare tvåspelars-strider och väldigt snyggt. Men du gör bättre i att söka upp ett exemplar av *Twisted Metal 2*.

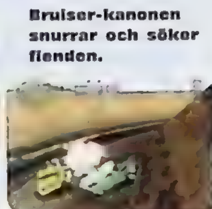
7 av 10

■ UTGIVARE:	Activision	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Luxoflux	■ SPELTYP:	Bilkrig

VAPENARSENALEN

I den eviga striden, som går ut på att tömma motståndarens energistapel, finns det en hel del pick-up-vapen att tillgå i *Vigilante 8*, och man kan också samla på sig ett begränsat antal med specialattacker. Varje standardvapen kan uppgraderas på två olika sätt – de avfyras med speciella knappkombinationer.


Interceptormissiler kan målsöka.

Bruiser-kanonen snurrar och söker fienden.



Roadkill-minor läggs ut bakom dig.


Bulls Eye-raketer är kraftiga men svåra att träffa med.

Mortar är ett bra långdistansvapen.

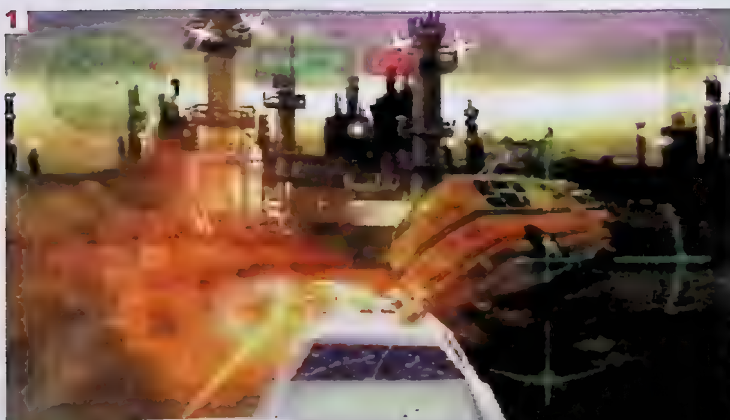


Den inbyggda kulsprutan får aldrig slut på ammunition.

upp för ett hopp kan bli knepigt och motorns konstanta bullrande gör att man lätt blir okoncentrerad. Spelets struktur är inte heller helt felfritt. Quest mode tar med din karaktär på en färd genom olika områden för att spöa upp olika skurkar. Men i stället för att låta spelaren vinna genom att vara den som överlever en strid, ska man också slutföra en uppgift, som till exempelvis att skydda en byggnad från ödeläggelse. Det här går dels emot idén med att kunna skjuta på allt på banorna, men inte minst är det frustrerande när byggnaden faller ihop utan att man har begått något som helst misstag själv.

Vigilante 8 kan dock vara ett kul spel, särskilt i tvåspelar-läge på splitscreen, antingen man spelar med eller mot varandra, och det är nog så som spelet bör avnjutas.



1


2


[1] Samtliga fordon, inklusive skolbussen, kan fås att rulla på sant *Duke of Hazards*-manér. [2] Din målsökare söker automatiskt upp närmsta fiende, men det går att kringgå detta.



[1] När Andy till slut har kraft att skjuta kraftklot från händerna, efter alla år som skolans mobboffer, hämnas han på alla invånarna. [2] Han kan bland mycket annat simma. [3] Andy är faktiskt inte så stygg som han ser ut. [4] Du vill inte veta vad som händer om du sugs in i en sådan här. [5] Trots att Andy har en elektrisk picka fortsätter The Shades att komma.

Heart of Darkness

Efter fyra långa år av utveckling undrar man – kan Infogrames estetiskt tilltalande 2D-äventyr omvända dagens 3D-besatta gamers?

För inte så lange sedan fanns det inget i spelbranschen som hette 3D. På den tiden satt både spelutvecklare och spelare och (utgår vi ifrån) drack kaffe och väntade på den nytandning för TV-spel som skulle innebara att sidskrollande äventyr skulle forvandlas till stora 3D-världar fyllda med polygonaction. Så kom PlayStation ut ur Sonys R&D-labb och med lite hjälp från sina 32 bits-kusiner revolutionerade den hela plattformsgenren genom att ge spelutvecklarna mojligheten att lagga till en extra dimension.

Självklart ar det inget fel med vanliga 2D-plattformsspel, något vi senast såg det underbara *Abe's Oddysee*. Det är bara det att utvecklarna upptäckte alla möjligheter att öka spelens attraktionskraft, och satsade på det. Somliga lyckades. Somliga inte. Hursomhelst, innan vi kör slut på alla onödiga argument för att forsvara Amazing Studios' beslut att hålla fast vid en gammal formel, låt oss recensera *Heart of Darkness*...

DET RÖR SIG ALLTSÅ OM ETT PLATTFORMSSPEL I 2D. NÅGOT SOM I DAGENS LÄGE FAKTISKT KÄNNS RÄTT FRÄSCHT.

Okej, det rör sig alltså om ett plattformsspel i 2D, något som i dagens lage faktiskt kanns rätt frascht. Man spelar som Andy, en grabb vars ständiga dagdrommande staller till det for honom i skolan. Läraren är inte helt ovantat en åldrande demonisk tyrann modell Stig Järrel,



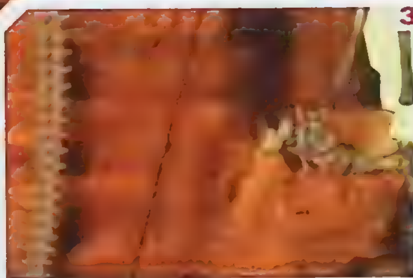




UTGIVARE:	Infogrammes	DISTRIBUTÖR:	Egmont
UTVECKLARE:	Amazing Studios	SPELTYP:	Äventyr



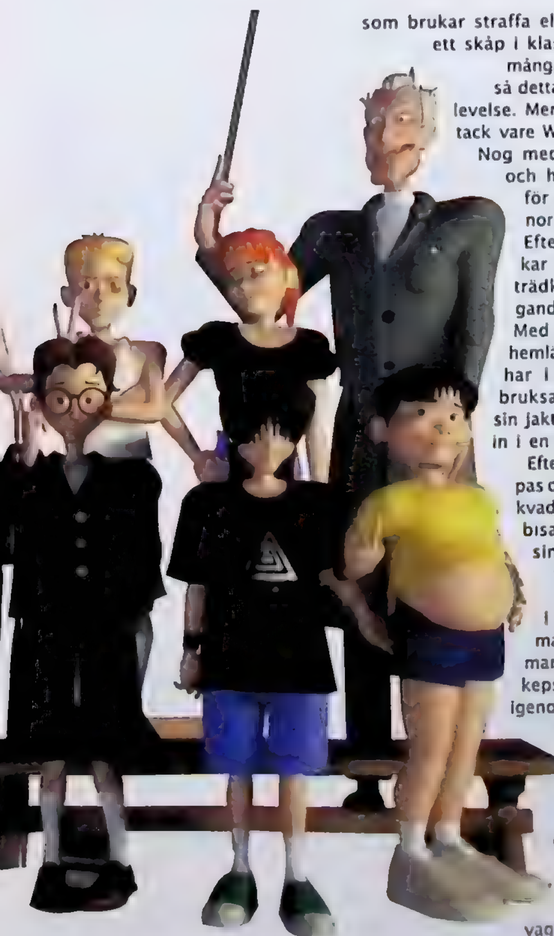






[1] Ibland dyker snälla och rara varelser upp och visar vägen. [2] Designen av figurerna imponerar genom hela spelet. [3] Det är nog inte så smart att hoppa omkring som en tosing på instabila klippblock. [4] Tack och lov finns här något som kan rädda Andy. Så bra.

ANDY BEFINNER SIG I EN BISARR OCH HEMLIG VÄRLD. DÄR ILLASINNADE PUSSEL LURAR, DÄR VEDERVÄRDIGA VARELSER STRYKER OMKRING. OCH DÄR VARJE STEG KAN SÄTTA HONOM I EN NY FÄLLA.



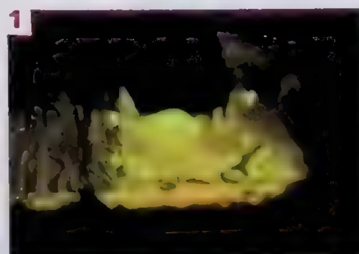
som brukar straffa elever genom att låsa in dem i ett skåp i klassrummet. I likhet med för så många i hans ålder, är Andy mörkrädd, så detta blir förstås en traumatisk upplevelse. Men Andy lyckas bli kvitt sin fobi tack vare Whisky. Hunden Whisky, alltså.

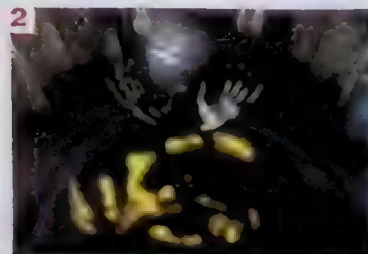
Nog med psykologi. En dag när Andy och hans fyrbenta vän är i parken för att kolla in en solformörkelse norpas Whisky av Mörkrets Krafter. Eftersom Andy vet vad man bru-kar göra i TV-spel rusar han till sin trädkoja, där han råkar ha en flygande dimensionsändrande maskin. Med andra ord har han gjort sin hemläxa lite för grundligt. Nåja, han har i alla fall inte läst maskinens bruksanvisning speciellt noga, för i sin jakt på skurkarna dundrar han rätt in i en klippa, och får avbryta färden.

Efter att ha sett sin hunds kidnappas och sin dimensionshopparmaskin kvaddas, befinner sig Andy nu i en bisarr och hemlig värld, där illasinnade pussel lurar. Där vedervärdiga varelser stryker omkring där varje steg kan sätta honom i en ny fälla. Det är förstås här man som spelare kommer in. När man tar kontroll över den baseballkepsprydde hjälten ska man ta sig igenom denna farofyllda värld, rädda Whisky, och slutligen stå öga mot öga med Mörkrets Herre. Men detta ligger åtta nivåer och många olika miljöer bort.

Bland det första som slår en, är den oerhört detaljerade naturen. Allt i från den exotiska djungelvegetationen till de färgsprakande juvelprydda väggarna i en gammal grotta, imponerar. På liknande sätt är alla varelser mer välanimerade än brukligt i ett TV-spel, vilket ökar känslan av att se en tecknad film. Beträffande huvudpersonen, så har man lagt ner mycket möda på att få honom att gå, springa, klättra, simma och svinga sig så mjukt som möjligt. Men resten av figurerna är lika imponerande – speciellt The Shades; kusliga, skuggliknande demoner som dyker upp i spelets första delar och som visar upp en kul och lång racka olika rörelser.

Heart of Darkness försöker verkligen leverera ett äventyr med mycket handling som ska sluka upp en totalt och få en att maniskt fortsätta spela till dess slut. Detta har spelföretag försökt med förut, med varierande resultat. Amazing Studios har satsat på FMV-kortet. Detta innebär att efter den sex minuter långa oppningsfilmen spelas alla viktiga händelser upp i förrenderade filmer, en del nästan lika långa som introt. Detta är något franska spelutvecklare



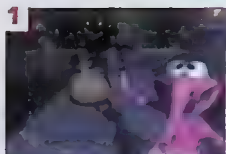


[1] Håll dig undan den här gossebarnsglufsande plantan. [2] Mörkrets Härskare visar sina pianofingrar.

Speltest

Heart Of Darkness





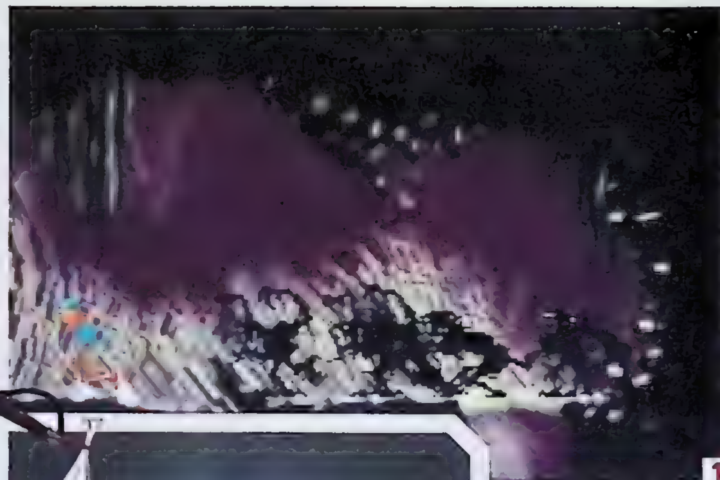


[1, 2] Det mesta av handlingen spelas upp som långa, men snygga och underhållande FMV-sekvenser.

alskar och eftersom det inte är någon skillnad på grafiken i filmerna och själva spelet fungerar det förvånansvärt bra här.

Men grafiken är bara ena sidan av *Heart of Darkness*. Även om det ofta forbises, är ljudet mycket viktigt i äventyrsspel. Tack och lov åtföljs *Heart of Darkness* av ett mycket atmosfariskt och filmiskt soundtrack. Några rejält realistiska ljudeffekter har man också passat på att slänga in.

Tyvärr når själva spelbarheten inte upp till all denna audiovisuella grannlåt. *Heart of Darkness* kommer säkert att få äldre spelare att minnas Delphine Softwares *Flashback*, ett bra plattformsspel i 2D som harjade i diverse format för några år sedan. De två spelen har flera gemensamma detaljer, mest uppenbart, förutom att de är i 2D, är sättet spelen scrollar på. Detta beror delvis på att tekniken begransats av bakgrunderna, men det fungerar när man måste börja om efter att ha misslyckats med någonting. Ett av problemen är att Andy, till skillnad från Conrad i *Flashback*, är försedd med ett obegränsat antal liv.





[1] Animeringen av figurerna i spelet är välgjord. [2] Honom vill du inte möta i en mörk gränd. Fast då hade du ju å andra sidan inte sett honom.

Här har Amazing Studios tänkt vara snälla, men det medför bara att all spänning uteblir.

När detta är sagt, måste det tilläggas, att en del av de svårare pusslen kräver en hel del hjärngymnastik, och det är en härlig känsla när man väl löser dem och kan gå vidare. Men för det mesta gäller det bara att ha snabba reaktioner. Och ibland kan problemen bli frustrerande. Eftersom Amazing Studios antagligen är medvetna om att en del problem kan driva spelare till vansinne, har de stoppat in ledtrådar som automatiskt dyker upp när man misslyckats ett visst antal gånger. Visst är detta till stor hjälp och välkommet, men det ger även ett intryck av att utvecklarna här försökt fixa till spelets spelbarhet i efterhand.

För att sammanfatta: *Heart of Darkness* kommer två år för sent – det har inget innovativt att komma med och det här är knappast ett spel man spelar om. Enbart detta hindrar det från att få ett högre betyg. Andra 2D-plattformsspel som kommit på sistone har förstås fått samma kritik, men de har åtminstone haft några nya grejor att komma med – såsom de interaktiva figurerna i *Abe's Oddysee*.

Det här är dock ett trivsamt spel och ska nog finna en publik. Det är bara det att det kommer att kännas alltför gammaldags och frustrerande för många spelare.









[1] Ett av spelets mer uppenbara pussel. [2] Början på djungelnivån. [3] Gör dig beredd på att hoppa mellan många plattformar – och på att missa lika många.

PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Snyggt rakt igenom, med makalösa bakgrunder	9
SPELBARHET:	För det mesta en besvikelse	5
HÅLLBARHET:	Har man tålamod, är det ganska rakt på sak	6

Ett utsökt producerat spel med en del bra idéer, och en riktigt filmisk känsla, men spelkänslan är rätt vissen.

7 av 10

GAMESHOP POSTORDER

Norrgatan 10 - 432 41 Varberg - Fax 0340-67 89 80

Telefon 0340-67 88 80

BILLIGAST I SVERIGE

Alundra — "Zelda" till Playstation. Playstation Mag: 9 / 10 — 449:-

Duke Nukem — GROOVY — 299:-

Tomb Raider — BÄSTA ÄVENTYRET — 299:-

Resident Evil 2 — Större - Bättre - Blodigare. ÅRETS SPEL? — 529:-

Force — VÅLDSAMT BRA! — 299:-

Colin McRae Rally — Från skaparna av TOCA. En bilsimulator som gör det lika roligt som i verkligheten — 449:-

Deathtrap Dungeon — VÅLDSAM ACTION. Makalösa 3D miljöer. — 419:-

Warhammer Dark Omen — Dramatiska fältslag i Games Workshops fantasy värld ! — 299:-

Need for Speed 3 — Dual Shock Kompatibel. Kör med de hetaste bilarna, t ex Lamborghini — 299:-

Theme Hospital — Ännu ett spännande spel i "Theme-serien" — 299:-

Diablo — Spela mäktig krigare, listig bågskytt eller mystisk besvärjare — 299:-

LAGERRENSNING

Auto Destruct	149:-	Rage Racer	299:-
Bushido Blade	299:-	Rapid Racer	249:-
Hexen	249:-	Swagman	249:-
Magic: The Gathering	249:-	Test Drive 4	149:-
MDK	249:-	Z	249:-
Nagano OS '98	299:-	BEGRÄNSAT ANTAL	

SONY DUAL SHOCK

Analog Kontroll med Rumble funktion. Perfekt till Tobal 2, Tommy Mäkinen Rally, Dead or Alive, Tekken 3, Gran Turismo. — 349:-

Tillbehör

Sony Joypad	229:-
Sony Memory Card	225:-
Link Kabel	99:-
Memory Card	149:-
RF Unit	149:-
Duo Pack (MEMORY CARD + JOYPAD)	299:-

Multi Tap — 349:-

Mus — 199:-

Granstream Saga — För 100 år sedan led världen av en svår översvämning. Fyra magiker lyfte kontinenterna över vattnet. Nu börjar magin försvinna och det är upp till dig att rädda världen. — 439:-*

Azure Dreams — Sommarens hetaste rollspel. Från skaparna av Suikoden. — 439:-*

Kartia — 2 olika ihopvävda berättelser. Över 20 karaktärer. — 439:-*

Brave Fencer 武蔵伝 Musashiden — Square's Action RPG inkl SPELBART DEMO PÅ FINAL FANTASY 8 !!!!!! — 699:-*

Tactics Ogre — Uppföljaren till Ogre Battle. Strategiskt Rollspel — 439:-*

ÖVRIGT USA — 439:-

- X-Men vs Streetfighter — Fighting
- Saga Frontier — Rollspel
- Monster Rancher — ???

Breath of Fire III — Upptäck hemligheten med Drakens helgedom. Kraftig magi och intensiva strider. — 439:-*

GUIDER

Upptäck alla hemligheter! Tomb Raider 2, Alundra, Saga Frontier, FF Tactics, Breath of Fire III, Resident Evil 2, Final Fantasy 7 — 149:-

Final Fantasy Tactics — Börja som legoknekt och bli en krigsherre genom strategiska strider. Genom beslut på och utanför slagfältet triumferar du. — 439:-*

Försvara ... — 439:-*

Tekken 3 — Bästa Fightingspelet — 439:-*

www.gameshop.nu

Västsveriges största sortiment av GAMES WORKSHOP

Beställning före 17.00. 24h leverans

Under 15 år? ... med förälders underskrift

Uthämtade ...

Vid order tillkommer postens avgifter

USA Flagg — Kräver Amerikansk eller ombyggd Playstation

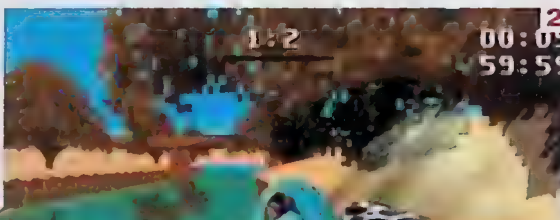
Svensk Flagg — Fungerar på Svensk Playstation

SVERIGES SNABBASTE SERVICE PÅ USA / JAPAN SPEL

Speltest

Två Spelare | Minneskort Kompatibelt

UTGIVARE:	Interplay	DISTRIBUTÖR:	Bonnier
UTVECKLARE:	Promethean Design	SPELTYP:	Racing




[1] Lita på oss, det ser bättre ut än det är – och det ser ju bara ut sådär. **[2]** Någon kommer att skadas när båtarna gosar. **[3]** Vattnet ligger spegelblankt, trots det som pågår. **[4]** Interplay kunde inte låta bli att annonsera.

Power Boat Racing

Det finns massor med racingspel till PlayStation, men de flesta håller sig på torra land. Kommer *Power Boat Racing* med något nytt och intressant?

PlayStationmarknaden står vidöppen för en motorbåts-, jet ski- eller cykelbåtsimulator som både ser fantastisk ut och har samma spelkänsla som en dröm. Tyvärr lyckas inte *Power Boat Racing* med denna kombination. Här finns inga som helst överraskningar i något av dess spelalternativ; Arcade, Championship, Time Trial, Practice... Nåja, en grej imponerar – när man spelar i Arcade Mode, får man ibland lösenord till fler alternativ och fusk. Tvåspelarvarianten fungerar förhållandevis bra, och till Time Trial har man tack och lov lagt in ett Ghost Mode, men det är ju vad man förväntar sig nuförtiden.

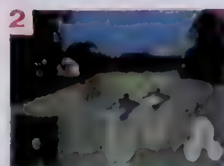
Första gången vi spelade *Power Boat Racing*, var vi allt annat än imponerade. Kontrollerna var kluriga, grafiken väldigt standard (även om Interplat nu påstår att det händer en massa i bakgrunderna hinner man ju inte titta efter), hastigheten ryckig, och sikten för låg. Men om man fortsätter att spela en längre tid blir det mer aptitligt. Vattenbanorna är varierade, och kontrollerna funkar bra när man väl lärt sig dem. Spelet fungerar också med den analoga kontrollen, även om man nog får kämpa mer med den, än med själva spelet.

Men de här grejorna har alltså sitt pris, och det är spelets ryckighet – i synnerhet när antalet aktiviteter i bakgrunen ökar. Den här typen av fel hade man kanske kunnat acceptera för ett par år sedan, men med tanke på hur PlayStation-tekniken går framåt förväntar man sig att racingspel numera ska vara smidiga som Malmöflickorna... Fast utan de där gummibollarna.

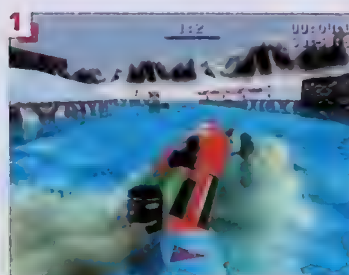
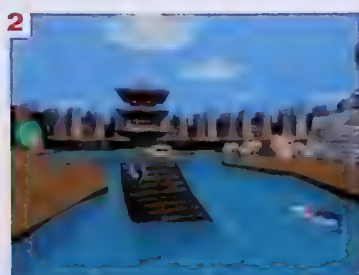
Spelet är hyfsat underhållande. Man har uppenbarligen lagt ner mycket tid på de olika inslagen, bakgrunderna, och banornas variation, men på det hela taget är det minst sagt genomsnittligt. Om det bara var lite smidigare, lite snyggare lite snabbare, och lite mer realistiskt; då hade det nog fått ett par poäng till. Som det är nu får *Power Boat Racing* passande nog en genomsnittlig femma.







[1] Det blir inte mer spännande för att man lagt till ett utropstecken. **[2]** Ett tips: håll ett öga på radarn.

[1] Den här banan ligger i Norge. Notera Jan Teigen i bakgrunden. **[2]** Varje bana har en ramp eller två så att man kan hoppa över båtarna framför en.

BETYG

GRAFIK:	Banorna är varierade och detaljerade	5
SPELBARHET:	Svårt i början. Ryckig grafik	4
HÅLLBARHET:	Många alternativ och hemligheter	7

Svenska PlayStation Magasinet

Vi tror verkligen att utvecklarna gjorde sitt bästa med *Power Boat Racing*, men tyvärr var det bästa inte bra nog.

5 av 10

Två Spelare | Minneskort Kompatibelt

■ UTGIVARE: THQ ■ DISTRIBUTÖR: Funsoft
■ UTVECKLARE: Polygon Magic Inc ■ SPELTYP: Beat 'em up

VS

Med tanke på **kulten kring filmen The Warriors**, så är det ett under att detta är det första **spelet med slagsmål mellan rivaliserande** gäng.

1



2



[1] Att sparka undan benen på någon gör ingen större skada allena, men om man följer upp med en "jonglering" så, visst... [2] Det där gjorde antagligen ont.







Arenorna i *VS* är lite mer varierade än bakgrunderna. De gör dock ingen större skillnad på själva striden, utom på ett par ställen där det går att göra "ringout".

Segas tidigare marketing manager har en gång beskrivit PlayStation-ägare som "grafik-prostituerade", menande att Sony-anhängare endast bryr sig om det visuella. Naturligtvis snackade han bara en massa goja medan han stred för den illa åtgångna Saturn-maskinen, men det finns en djupare sanning i hans hårt dömande ordval. Vi PlayStation-ägare är vana vid bättre saker har i livet. Vi förväntar oss att spelen vi köper är snygga eftersom, för tusan, PlayStation är ett säkert kort i konsollvärlden.

Det skulle dock vara dumt att anta att ett spel inte skulle vara något att ha bara för att det saknar estetisk sinnelag. Som exempel räcker det med att titta på *VS*. Under kliché-historien och de stereotypa karaktärerna döljer sig ett beat 'em up-spel med hög potential. Spelet har ett imponerande antal grundmoves, flervalsmöjligheter och möjligheter att blockera eller väja för slag. Combos är eggande och "jonglering" – när man överöser en fiende med slag medan han håller på att falla – är fullt möjligt. Det finns dessutom en knapp avsedd att "smita undan" med.

Striderna i *VS* står mellan fyra påhittade amerikanska gäng – Campus, Streets, Beach och Hood – där varje gäng deltar med fyra kombatanter. Spelet har dels ett standard beat 'em up-läge, men också ett Rumble-mode. Här slåss man gängvis, och det lag som först har besegrat det andra gängets samtliga fyra deltagare har vunnit.

Det bästa med *VS* är de olika karaktärernas vitt skilda stridsstilar. Varje karaktär har sin egen disciplin, allt från Slimdaddys karate till Kennys wrestloing-bakgrund. Varje gängmedlem måste tränas in individuellt, det finns inga med Ryus och Kens generella kapaciteter – vilket gör att varje strid blir väldigt olika beroende på vilka kämpar som deltar.

Spelet är snabbt och flyter fint och kräver främst att man har snabba reaktioner. Där *Tekken 2* ofta låter spelaren göra genomtänkta drag, fokuserar THQ sina strider på snabba tryckningar med många combos.

Tyvärr saknar *VS* den polerade yta som skiljer ut de suveräna spelen från de som bara är bra. Det finns inget mer retfullt i ett beat 'em up-spel än ett billigt slag som kan stoppa en attack rakt av, ändå innehåller *VS* ett antal sådana möjligheter. Kollisionsavkänningen kan också ifrågasättas, och de kantiga polygonbaserade karaktärerna och de smaklösa bakgrunderna tillhör en svunnen tid. Men trots dessa fel så är *VS* värt en titt. Man kan ju trots allt uppgradera mot ett *Tekken 3* om några månader.

1



2



[1] Det mest upphetsande med spelet är huvudsparken. Och mer än så, det här är "sax"-stilen, och den är schysst. [2] Man kan även få in en fegis-spark på fienden när han ligger på marken och det är också schysst.

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

■ GRAFIK:	Snabb och smidig, men kantig. Snart går bäst före datum ut	5
■ SPELBARHET:	Fängslande och respektingivande, kan dock bli frustrerande	7
■ HÅLLBARHET:	En massa moves att lära sig	6

Inte PlayStations bästa beat 'em up-spel, men *VS* är tillräckligt annorlunda för att vara en naturlig del av speigenrens.

7 av 10



[1] Den gröna pölen runt en spelares fötter avslöjar att han är den utvalda. [2] Blir du lite för het under korgen får du lätt en foul. Då blir det straffkast. [3] När det är en hel drös spelare under korgen kan det bli knepigt. [4] Flera straffar. [5] Glida runt lite längs trepoängslinjen.

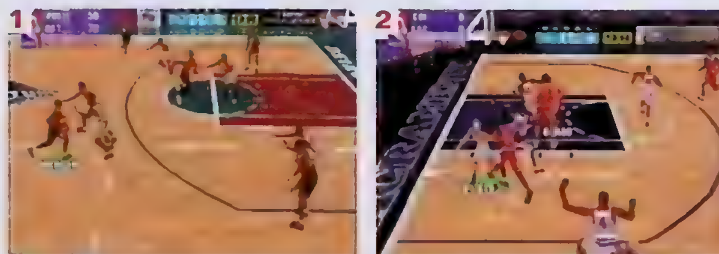
Total NBA '98

Dribbel, dribbel, gnäll, gnissel, dribbel... det är dags för lite basketboll.

Många nackdelar forsämrar livet för dem som är långa. Att shoppa for dyra pengar i butiker med specialsydda klader, att klämma in forvaxta kroppsdelar i det lilla utrymmet mellan bussatena och om mannens pillevink inte är i direkt proportion till den i övrigt så välväxta kroppen kan man riskera att bli forodmjukad på de kommunala badhusen. Och så kan långa människor spela basket, och det kan du också göra med *Total NBA '98.* Som tredje spel i SCEE:s väl mottagna basketserie, erbjuder *Total NBA '98* ytterligare en dunk i natet, en plan full med forvaxta gympadojjor, fargglada svettlinnen och kommentatorer som ropar "swoooooosh!".

Visuellt håller det samma standard som *Total NBA '97*, fast forväntade forbattringar lyser inte direkt igenom. Trots att spelet innehåller fyra gånger så många animationer, är det inte så imponerande. Precis som basketen i sig själv, är spelet segt och klibbigt. Ändå är spelarna stora och väldetaljerade. Gummisulorna gnäller och gnisslar och de stora strålkastarna kastar effektfulla skuggor på gymnastiksalsgolvet.

INNAN DU VET ORDET AV HAR BOLLEN STULITS UR DINA LABBAR OCH TRÅCKLATS IN I NÄTET SNABBARE ÄN MAN SNÄRJER EN DROGAD SILL.



[1] Iverson på gång. Nätt fotarbete krävs om boll och nät ska sammanföras. [2] Mmm... en underlig figur som heter Pantelastic försvarar sin korg.

Spelhallen är så snygg som du aldrig förr sett en hall i ett PlayStationspel, ändå dyker det upp deja vu-känslor titt som tätt. Spelet misslyckas med att forundra, och gor dig konsekvent lite besviken. Alla som är bekanta med de tidigare spelen i serien behöver knappast någon presentation av spelet. Enkla moves gor man med ett enda enkelt knapptryck. Passa, skjut, byt spelare och liknande. Mer komplicerade rörelser gör man med invecklade knappkombinationer. I själva verket så är det ibland så invecklat, att det verkar vara en lättare uppgift att ge sig på Rachmaninovs tredje symfoni. Att behova söka sin nästa spelare är en nodvändighet i basketspel, vilket kan ställa till det for dem som är vana vid fotbollsspelens auto-

■ UTGIVARE:	SCEE	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	SCEE	■ SPELTYP:	Basket-simulator

Minneskort Kompatibelt · En Spelare

[1] Spelet vänder när det nyligen försvarande laget får tag i bollen. [2] Hjälp! Det är en röra av gängliga ben här. [3] Den där Pantelastic igen... [4] Det verkar som om bollen är limmad vid hans gigantiska hand. [5] Och nu då? [6] Om du tvekar... spring! [7] Storväxte snubben Storm pausar lite... [8] ...innan han går mot korgen. [9] Storm har skadat sig.

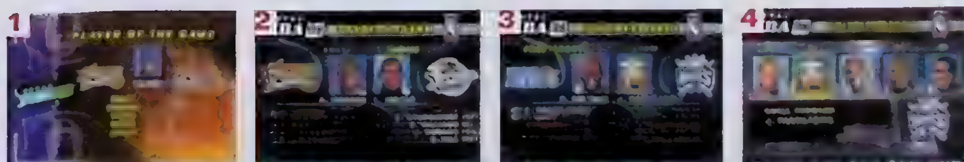
TOTAL NBA '98 ÄR YTTERLIGARE ETT DUNKASPEL ÖVERSÅLLAT MED FÄRGLADA SVETTLINNEN OCH EN KOMMENTATOR SOM GORMAR "SWOOOOSH!".

sökning. Ett annat nytt koncept i *Total NBA '98* är något som kallas för Total Control Dunking. Det går till så att man trycker på den cirkelmärkta knappen och utför en knappkombination för att utföra en speciell dunk. Det kan vara väldigt knepigt att få till det, men det är klart värt besväret. Spelet är inte lätt för nybörjare att ta till sig. Tempot är snabbt, och innan du vet ordet av har bollen stulits ur dina stora labbar, kastats över till din planhalva och tråcklats in i nätet snabbare än man snarjer en drogad sill. Precis som i verklig basket så är det enklare att göra poäng än det är att försvara sin korg, vilket kan bli retfullt. Försvar består mest av att hoppa runt mellan spelare och försöka hålla jämnt tempo med anfallarnas passar och dessutom ska man försöka stjäla bollen och blocka skott. Det kan bli lite snurrigt med alla dessa spelare som springer runt korgen i en aldrig sinande ström. Det händer inte sällan att man råkar dra på sig en foul endast genom att man har försökt ta tag i bollen.

Även om det här låter negativt så är det inte det. I tvåspelar-läge är spelet lysande. Att spela ut en polare med ett fint passpel eller att sänka ett snyggt trepoängsskott räcker för att få även den mest inbitne spelaren att glida runt famfor soffan och vråla "Där satt den!". Enspelar-mode möjliggör spel mot samtliga 29 lag i NBA-ligan. All statistik finns att tillgå, så att analysera varje lags respektive meriter är enkelt. Byten och skapande av egna karaktärer görs också det enkelt mellan matcherna. Det är dock mest ett tillägg som gör att man kan skapa en spelare utifrån ett urval av standardkaraktärer. Hår, inget hår, glasögon, svettband och liknande saker.

Generellt sett så erbjuder spelet en hel del med sina över 30 olika dunkar, bra kontroll över både passar och skott och ett stort antal olika offensiva strategier. Man kan dessutom spela i både arkad- eller simulerings-version, båda nerlusade med olika valmöjligheter och med över 350 olika NBA-spelare. Vad mer? Det har spelet är tufft. *Total NBA '98* är spelet för den sanne basket-vännen, som vill ha den senaste statistiken och som inte fruktar galna knapp-kombinationer.





[1] En glatt leende Coleman. [2] Sålla agnarna från vetet. [3] Mysteriet med Pantelastic är löst. Han är en knäppgök skapad av PlayStationMagasinet. [4] Glasögon, skägg och flintskallig... det är snyggt.

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet		
■ GRAFIK:	Snyggt. Även fast en del spelare svävar när de skjuter	8
■ SPELBARHET:	Kul i tvåspelar-läge. Enspelar-varianten kan bli jobbig	8
■ HÅLLBARHET:	Du vill glida i dina gympadojjor igen	9

Ett av de bästa spelen i genren, men det erbjuder realism på bekostnad av spelbarhet. Bristen på banbrytande nymodigheter är ett minus.

8 av 10

Två Spelare · Minneskort Kompatibelt

UTGIVARE:	Funsoft	DISTRIBUTÖR:	Funsoft
UTVECKLARE:	American Technos	SPELTYP:	Volleyboll





[1, 2] Varje lag har sina egna inträande varianter, det gäller bara att se till att lära sig dem. [3] Grafiken är kanske inte förbluffande men å andra sidan behövs det inte så mycket mer i ett volleybollspel. [4] Gatusmart strandmode.





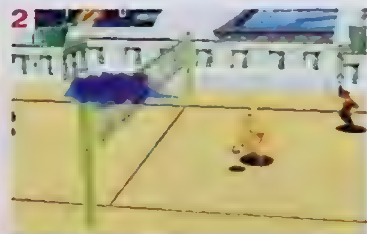
V-ball: Beach Volley Heroes

En trevlig överraskning som sitter lika klockrent som Johan Hyltners servar.

Ibland undrar man varifrån speltillverkarna får sina idéer. Ta till exempel *Tekken 3*. Hur kommer man bara på tanken att en av karaktärerna ska vara en galen stubbe? Om någon skulle föreslå dig att ni tillsammans skulle göra ett volleybollspel med en extra tung boll så att det gör ont när man blir träffad av den och att lagen skulle heta saker i stil med Talls, Ninjas och Sexies, skulle du förmodligen tro att personen ifråga var komplett galen. Oj, vad fel du skulle ha.

Grunderna är okomplicerade. Det handlar om beach-volleyboll, vilket enkelt förklarat innebar att man springer runt på en sandplan och försöker att slå en boll över ett nät. Man spelar tillsammans med en partner och har tre slag på sig att få over bollen till motståndarnas planhalva. Så här brukar det gå till: en person servar, en av motståndarna tar emot serven och gör ett upplägg till sin medspelare. Denne smashar rakt in i det servande lagets blockering, bollen går tillbaka till den spelare som tog emot serven och denne gör ett nytt upplagg. Den här gången lobbar medspelaren över blocket och hans lag har vunnit bollen. Ungefär.





[1] Så här ska ett samspelt försvar uppträda. [2] Det här laget kallar sig självt för The Sexies. Spännande.

Det är inte särskilt svårt att komma in i spelet, men att bli riktigt bra tar tid. När man väl fått in snitsen blir det hur kul som helst. Lär man sig sedan att beharska de olika kommandona till fullo, finns det nästan ingen gräns för vad man kan hitta på med bollen.

Varje lag har sina egna inträande varianter och det kravs darfor att man valjer en kompis med lite klass om man inte vill spela tillsammans med datorn. Nar man borjar vinna rullar pengarna in och man kan kopa power-ups till sina spelare.

Det var väl ungefar allt ni behöver veta. Det kan väl i och for sig tillaggas att musiken ar trevlig, animationen valgjord bla bla bla. Kop det och ha kul.



PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Enkel och bra	7
SPELBARHET:	Lätt att lära sig, men svårt att klara. Toppen	9
HÅLLBARHET:	Man ger inte upp i första taget	8

En väldigt trevlig och oväntad överraskning. Okomplicerat, men ändå välgjort. Allra roligast när man spelar med en vän.

8 av 10

Två av Namcos och världens bästa beat 'em up-spel någonsin släpps i Platinum-serien. Köp båda, om du inte redan har dem.

1

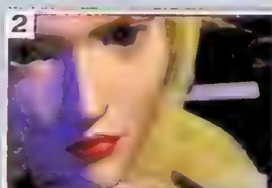


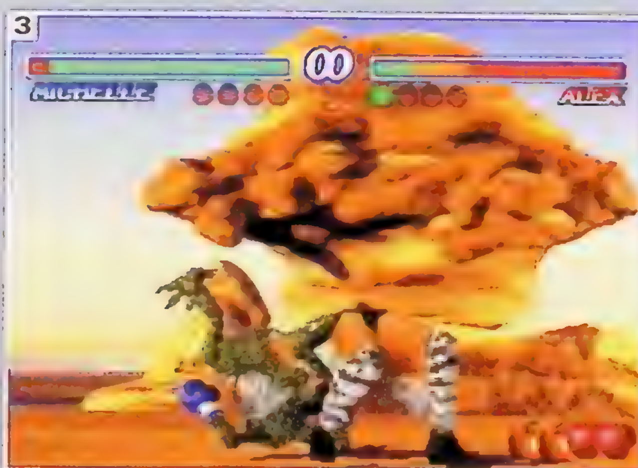


[1] Yoshimitsu är den ende killen med svärd och trots det får han spö. [2] Tyvärr kan vi inte bekräfta om den här bilden verkligen har något med George Michael att göra.

Tekken 2











[1] Phoenix i röjartagen. [2] Tjena gullet, vill du se mina självlysande tatueringar? [3] Aj, aj, aj, aj!!! [4] "Hey you, the rock steady crew." [5] And now – number five: the larch.

- UTGIVARE: SCEE
- SPELTYP: 3D-beat 'em up
- RELEASE: Sept 1996

Det här ar en valdigt bra månad vad gäller Platinum-slapp. Nu är det dags för *Tekken 2* – ett spel som fick alla speltidningar att jubla och applådera nar det slapptes forsta gangen. Men hur haller det nu, åtskilliga manader senare? Tja, forutom att priset nu ar fantastiskt bra, är spelet fortfarande *kingen*, en höjdare och allt annat man kan vraka på med. Det är helt enkelt det bästa beat 'em up-spelet till PlayStation, nagot det lar forbli tills det med spanning emotsedda *Tekken 3* kommer ut.

Vad ar det som ar sa bra med det? Grafiken? Fantastisk. Antalet karaktarer? Saknar motstycke. Moves? Enastaende. Spelbarhet? I en klass for sig. Spelar man ensam ar det en harlig kamp mot massor av motståndare. Spelar man tva, ar det hur kul som helst att banka skiten ur sin polare.

Men det som gor hela spelet ar faktiskt dess figurer. Nar man val satt sig in i *Tekkens* varld blir namn som King, Lei och Jack 2 familjara, och vem kan glomma bort den sexuellt tvetydige Paul Phoenix?

Alla kombatanter, både de reguljära och de dolda, är superbt designade. De har nastan personlighet! Var och en har en herrans massa moves att lara sig och de har alla var sitt satt att róra sig på – deras egen kansla, så att saga. Det ar verkligen så har detaljerat. Om du ar en fan av digitala slagsmål, har du sakert redan det har. Om inte – varfor i alla blodande knogars namn inte det?

En PlayStation-samling utan det har spelet är enormt genant och kissar säkert på sig nar det ar ensamt.

OMDOME: 10/10





[1] Herr Phoenix igen i sina läderkalsingar. [2] ...Hmm... Vågar inte tänka på vad de gör där i röken.

Soul Blade









■ UTGIVARE: SCEE

■ SPELTYP: Beat 'em up

■ ORIGINALRELEASE: Maj 1997









Kroksablar är bra att ta till när man slåss. I alla fall i Namcos fantastiska svärd och asocialt leverne-spel *Soul Blade*. För det här är ett spel som bygger på svärd och hugg snarare än på snytingar. Liksom Namcos alla tidigare fajtingspel, har *Soul Blade* många och intressanta karaktärer. Rock är en enorm kille som är stark som en indisk sås, och ungefär lika intelligent. Lilla söta Sophitia är verkligen en snuttgurka, vilket inte hindrar henne från att vilja genomborra en som ett grillspett om man så bara tittar på henne. Killen med det fånigaste namnet, Siegfried, har det absolut största svärdet. Spelalternativen är lika varierade. Här finns förstås som väntat Arcade- och Versus-lägen, men även Battle-, Team Battle-, och Time Attack-modes, och tro det eller ej, men mest imponerande är Practice Mode. Motståndaren kan hoppa, kliva åt sidan, och förstås attackera. Det hela är väldigt genomtänkt.

Kontrollsystemet känns som en västanvind. Med ⊖ och ◯ utför man horisontella och vertikala attacker med vapnet, medan man med ◎ kan sparka på ett antal olika sätt. Till detta kommer en speciell knapp för försvar. Trycker man på ⊗ höjer man garden och parerar ovälkommen metall på väg i ens riktning. Enda nackdelen med detta är att det inte går att röra sig medan man håller försvarsknappen nedtryckt. Att snabbt sänka garden och kuta iväg är en teknik man måste lära sig för att överleva. Att kunna gå i sidled är också en välkommen detalj som ökar 3D-känslan i våldsamheterna. Om en yxa kommer vinande mot en, trycker man bara på en av L eller R-knapparna och glider undan.

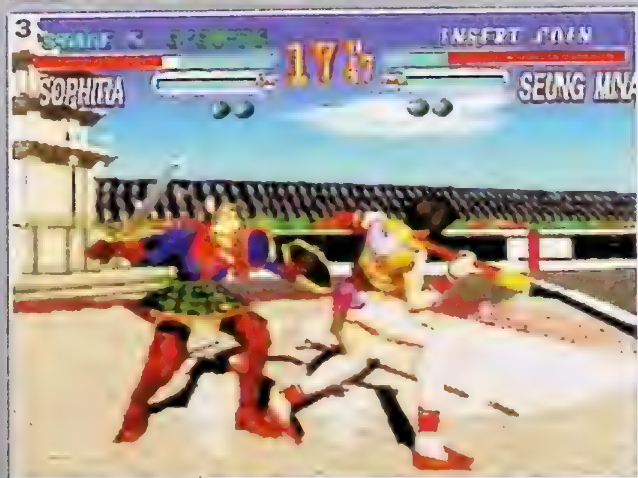
Grafiken är bedårande. Karaktärerna är stilfullt tecknade och animerade, medan bakgrunderna är en njutning att titta på. Vad som också är värt att notera är att Namco har plockat bort en av beat 'em up-genrens mest irriterande detaljer, nämligen möjligheten att slås ur ringen. Med sina fem svårighetsgrader och sitt Edge Master Mode, i vilket fienden måste dödas på speciella sätt, har *Soul Blade* fortfarande massor att erbjuda. Och för ett par ynka hundringar kan det bli ditt.

Ett höjdarspel som blivit ännu bättre nu när det är billigare.

OMDÖME: 10/10











KOMPLETT SAMLING!

Med varje nummer av Svenska PlayStation-Magasinet får du en exklusiv demo-cd, fullpackad med spelbara demoversioner och rullande forhandstittar på aktuella spel. Nu har du chansen att komplettera din samling!

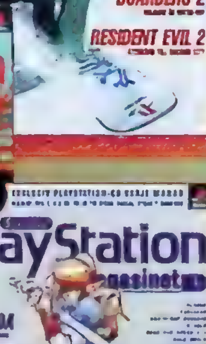
Beställ de nummer du saknar genom att fylla i namn och adress på en vanlig postgiroblankett. Ange vilket eller vilka nummer du vill ha samt betala in rätt belopp till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25 - 9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift. Räkna med ca 10 dagars leveranstid (Med reservation för eventuell slutförsäljning)

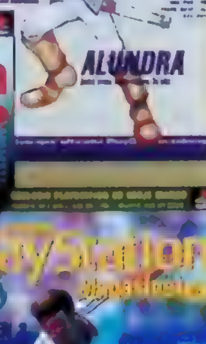
Köp 4 betala för 3!

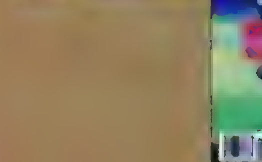
Tidningarna kostar 60 kronor per styck, men beställer du fyra nummer betalar du bara 180 kronor. Passa på nu, lagret är begränsat.












PSM 1
På skivan:
Pandemonium 2
Grand Theft Auto,
Power Soccer 2
Courier Crisis
Frogger

PSM 2
På skivan:
Actua Soccer 2
Judge Dredd
Formula Karts
Rosco McQueen
Discworld 2
Gran Turismo (rullande)
Cool Boarders 2 (rullande)

PSM 3
På skivan:
Cool Boarders 2
Red Alert
Bloody Roar
Armoured Core
Bushido Blade (rullande)

PSM 4
På skivan:
Resident Evil 2
Gex:
Enter The Gecko
Rascal
Dynasty Warriors

PSM 5
På skivan:
Motorhead
Newman Haas Racing 2
Nightmare Creatures
Crime Killer
Coneman

PSM 6
På skivan:
Forsaken
Kula World
Dead Ball Zone
Timeshock
Kick off World

VINN HEART OF DARKNESS

TÄVLING

Det tog fem år att producera äventyrsspelet *Heart of Darkness*. På mindre än en minut kan du vinna det. Börja med att svara på frågan nedan.

Vad heter huvudpersonen i *Heart of Darkness*?

1. Wendy
2. Sandy
3. Andy

När du tror dig kunna svaret på frågan ovan, ringer du till PlayStation-Magasinets tävlinglinje på **0712 - 110 50** (4:55 kr/min). Svarar du rätt får du då ytterligare tre spelfrågor och svarar du rätt även på dem, har du chans att vinna ett av de tre spelen. Lycka till!

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08 - 937 191 00.

Den här månaden är vi extra nöjda med vad vi lyckats klämma in på vår demo-CD. Brottning, bilar, brudar eller bomber, välj själva.

Gran Turismo



[1] Äntligen får du en chans att prova en spelbar demo. [2] Vi erbjuder ett smakprov på nattbanan. [3] Välj mellan tre olika bilar. [4] Givetvis innehåller spelet repriser.

Utgivare: SCEE
Speltyp: Racing
Demotyp: Spelbar demo

Gran Turismos koncept bygger på variation. Det händer hela tiden något extra, en oväntad sväng eller en våghalsig omkörning. Inte nog med att man kan sälja, testa och köpa nya bilar, det går dessutom att måla om dem. Man lever sig onekligen in i racing-sportens rafflande värld på ett väldigt naturligt sätt. Själva körningen är förlagd till 21 banor. Mer naturtrogen körkänsla går inte att få. Letar man efter ett racingspel med arkadkänsla har man definitivt kommit till fel garage, här pysslar man med riktiga grejer. Bilarna, ljuden, spänningen... Jösses! Mycket bättre än så här blir det inte.

Demon innehåller ett lopp på Clubman Stage Route 5. Tre bilar finns tillgängliga och man tävlar på tid. När man kommit i mål är det bara att luta sig tillbaka och njuta av reprisen.

Kontroller

Start: Meny
D-pad: Riktning
⊗ Gasa
□ Bromsa
△ Backa
◯ Nödbroms
R2 Växla upp
L2 Växla ner
L1 Höja vinkeln
R1 Ändra vinkel

Spelet är kompatibelt med Dual Shock.

Övriga inslag

I den kompletta versionen är det nödvändigt att man lyckas i testloppen. Att behärska såväl fart som teknik är svårt och spelet är därför en riktig utmaning.

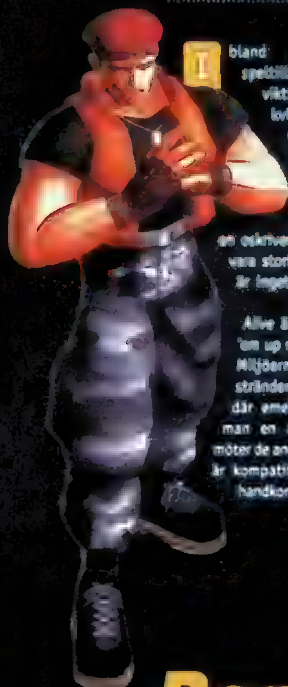


Dead Or Alive

Utgivare: SCEE

Speltyp: Beat 'em up

Demotyp: Spelbar demo



Ibland undrar man vad speltillverkarna anser vara viktigast när de skapar en kvinnlig TV-spelskaraktär. Gäller samma villkor för tjejer och killar? Troligen inte. Tragiskt nog verkar det som om det blivit lite av en oskriven regel att tjejerna ska vara storbröstade. *Dead Or Alive* är inget undantag.

Nog om det. *Dead Or Alive* är ett traditionellt Beat 'em up med Kung Fu-influenser. Miljöerna varierar mellan stränder, snölandskap och allt där emellan. På demon väljer man en av tre karaktärer och möter de andra i Tournament. Spelet är kompatibelt med den analoga handkontrollen Dual Shock.

■ Kontroller

D-pad Riktning

⊗ eller △ Slå

◎ Sparka

○ Greppa

Givetvis finns det som vanligt en mängd kombinationer att upptäcka.

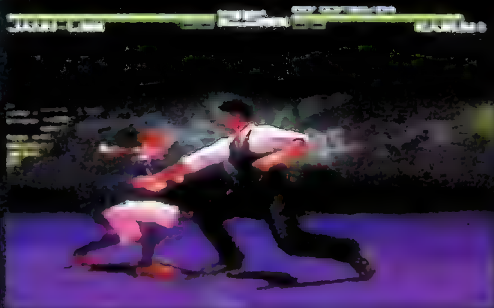
■ Övriga inslag

Dead or Alive innehåller flera olika sätt att slåss: Tournament, Time Attack, Survival och Two Player Mode. Känner man sig lite ringrostig eller ur form går det bra att träna innan man börjar tävla.

■ Ytterligare information

Spelet recenseras i detta nummer.





Bomberman World





[1] Välkommen till *Bombermans* underliga värld.
[2] Med en Multi Tap kan man vara upp till fem spelare.

Utgivare: SCEE

Speltyp: Arkad

Demotyp: Spelbar demo

Commodore 64-hjälten Bomberman är tillbaka! SCEE frambringar retro-feeling med *Bomberman World*. De spelare som i vanliga fall inte ens tittar på ett spel som saknar 3D-landskap i realtid och polygonuppbyggda karaktärer kommer förmodligen att få sig en tankeställare om de ger *Bomberman World* en chans. Det bästa sättet att beskriva det är enligt vår mening surrealistiskt och extremt beroendeframkallande. Spelet utspelar sig i en 2D-labyrint och upplägget är inte särskilt komplicerat: spräng allt och alla som kommer i din väg.

Allra roligast blir det om man spelar flera stycken samtidigt. Vem hade kunnat gissa att det skulle vara så här roligt att spränga sin bästa vän i småbitar? Demon innehåller spelsättet Deathmatch och man kan vara upp till fem spelare samtidigt.

■ Kontroller

D-pad Riktning

◎ Bomba

■ Övriga inslag

De olika föremålen man finner är antingen till hjälp eller så hindrar de ens framfart. Exempel som hör till den första kategorin är Power-ups som gör att man kan gå genom väggar och lyfta upp fiender. Baklängesföremålen bör däremot undvikas i den mån det är möjligt.

■ Ytterligare information

Se recensionen i detta nummer.



WCW Nitro





[1] Stings manager är förmodligen inte alltför nöjd med det hans kille presterar.
[2] Män i tights.

Utgivare:	THQ
Speltyp:	Wrestling
Demotyp:	Spelbar demo

Den traditionella wrestling-brottaren brukar vara stor, spexig och väldigt elak. Huruvida matcherna är uppgjorda i förväg är det väl ingen som egentligen riktigt vet. Även om det mesta talar för att så är fallet kan man aldrig vara riktigt säker. Helt klart är i alla fall att det vore bra mycket tråkigare om man visste att dessa halvgalningar, som till synes gör sitt bästa för att ha ihjäl varandra, i själva verket lugnt och vänligt diskuterat matchens utgång i förväg. Det är galenskapen som är tjusningen med wrestling.

I *WCW Nitro* brottas man som en av de 20 deltagarna. Eftersom det finns över 30 olika kommandon tar det ett bra tag innan man lär sig behärska sin brottare. Även om matcherna huvudsakligen utspelar sig i ringen är det fullt möjligt att dela ut och tillfogas smällar utanför repen.

Kontroller

D-pad Riktning

○ Hugg

○ Slå

◎ Action

⊗ Sparka

Kombinationer skapar ytterligare rörelser.

Övriga inslag

WCW Nitro innehåller flera bekanta ansikten, exempelvis Sting, Rick Flair och Giant. Det händer även att andra än brottarna kliver upp i ringen, oftast är det en besviken manager eller en uppretad flickvän.

Ytterligare information

Se recensionen i detta nummer.

Deathtrap Dungeon

Utgivare:	Eidos
Speltyp:	Äventyr
Demotyp:	Spelbar demo

Fantasy är ett begrepp med ganska många referensramar. Många kommer säkert att tänka på Tolkien-böckerna, andra kanske minns tärningsrollspel som *Drakar och Demoner* och *Mutant*. Oavsett vad man refererar till förstår de flesta av dagens ungdomar innebörden. Fantasy har mer eller mindre blivit en egen massmedial genre och är numera en förgrening till de traditionella TV-spelsepiteterna.

Deathtrap Dungeon har till viss del designats av Ian Livingstone (*Final Fantasy*). Upplägget, främst 3D-miljön och perspektivet, påminner ganska mycket om *Tomb Raider*. Äventyret går kort beskrivet ut på att man ska överleva, döda den uräldriga draken Mellor, bringa frid till staden Fang och inkassera belöningen på 10 000 guldmynt. Spelet innehåller 54 olika monster, nästan 40 banor, massor av fällor och pusslande. Demon består av en grotta full med troll och borde tilltala de flesta, även dem som aldrig riktigt har förstått tjusningen med Fantasy.

Kontroller

D-pad Riktning

◎ Springa

⊗ Attackera

○ Hoppa

○ Action

Övriga inslag

Det är ganska knepigt att greppa kampsystemet, innehållandes både magi och mer simpla angreppsmetoder som hackning. Minotaurerna är extra tuffa motståndare, eftersom de anfaller ofta och oberäkneligt.

Ytterligare information

DD recenserades i *PSM4* och fick 8/10.





[1] Klart att man är självsäker när man har ett sådant här mäktigt vapen i sin hand. [2] Vågar du dra i spaken? [3] Titta inte ner.

Klonoa: Door To Phantomile



[1, 2] Det går fortfarande att göra fin grafik med 2D-teknik.

- Utgivare: Namco
- Speltyp: Plattform
- Demotyp: Spelbar demo

Det finns dem som anser att 2D-spelens tid är förbi. *Klonoa* bevisar motsatsen. Det säger sig självt att ju mer man lär sig om en teknik, desto bättre kan man utnyttja den. Och även om det här spelets handling utspelar sig i traditionell 2D-miljö är bakgrunderna utsökt renderade i tre dimensioner. *Klonoa* är helt klart en modern spelupplevelse. Äventyret går ut på att Klonoa ska ta sig till Phantomile, ett land byggt av drömmar. Till sin hjälp har han Huppo som kan fånga fiender med munnen och sedan använda dem som vapen.

Klonoa: Door to Phantomile är definitivt ett av de bästa plattformsspelen till PlayStation. Spela demon så förstår du varför.

Kontroller

D-pad Riktning

○⊗ Hoppa

○◎ Skjut

Övriga inslag

Om man inte vill skjuta iväg fienderna som Huppo fångat kan Klonoa använda dem som hoppsvikt.



Colin McRae Rally

- Utgivare: Codemasters
- Speltyp: Rally
- Demotyp: Spelbar demo

Alla som uppskattar att titta på rally har säkert många gånger önskat att de någon gång ska få chansen att sätta sig bakom ratten i en riktig rallybil, trycka gasen i botten och sladda genom kurvorna så att gruset stänker. *Colin McRae Rally* kan göra drömmen till verklighet.

Spelet innehåller 48 banor, åtta platser runt om i världen och åtta bilar (både två- och fyrhjulsdrivna). Körkänslan är väldigt realistisk och det är ganska svårt att hela tiden hålla sig på vägen. När bilen börjar kränga åt ett håll måste man parera åt det motsatta för att inte åka ner i diket. Demon innehåller en av bilarna och tre banor. Du läste rätt, tre!

Kontroller

D-pad Riktning

Gasa

Bromsa

Handbroms

Byta kamera

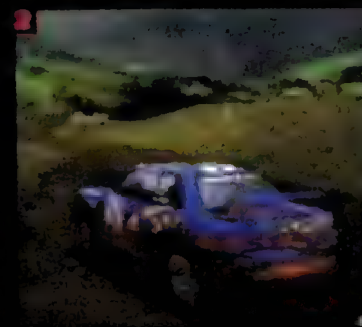
Paus

Spelet är kompatibelt med Dual Shock.

Övriga inslag

Kontroversiella Codemasters har följt strömmen och infört en klocka i spelet. Kommer man i närheten av Colin McRaes tider bör man allvarligt fundera på om det inte är dags att ta reda på hur man anmäler sig till den riktiga cirkusen.





[1] Ett av de absolut bästa och mest generösa demospelen hittills.
[2] Dags att tvätta bilen?



Wargames



[1] Precis som på film. [2] Ett litet men naggande gott smakprov.

Utgivare:	Electronic Arts
Speltyp:	Strategi
Demotyp:	Spelbar demo

Själva poängen med TV-spel är underhållning. Ingen vill någon annan något ont och allt är på låtsas. Att roa sig med att leka krig är sålunda rättfärdigat så länge alla inblandade tycker att det är roligt.

Wargames är ett 3D-strategispel där man antingen kan spela ensam, med en kompis eller mot en kompis med Link-kabel. En väldigt sofistikerad dator har startat ett tredje världskrig och hotar att utrota hela mänskligheten. Man kan välja mellan att spela som det digitala monstret eller det försvarande folket. Kriget utspelar sig på över 30 kartor. Den här demon ger dig tillfälle att kriga i en minut åt gången.

Kontroller

D-pad Riktning

⊗ Attack 1

◎ Attack 2

R1 Byt fordon



Övriga inslag

Varje fordon drivs för sig, vilket innebär att man har full kontroll över dess arsenal.

Circuit Breakers

Utgivare:	Mindscape
Speltyp:	Racing
Demotyp:	Rullande demo

Det här är skälet till varför vi på redaktionen har påsar under ögonen och skavsår på fingrarna. Vi gav det 9/10 och har inte ändrat oss.



[1] Tyvärr kan vi bara visa en video på ett av våra favoritspel. [2] Vänta tills nästa månad...

Gravitation

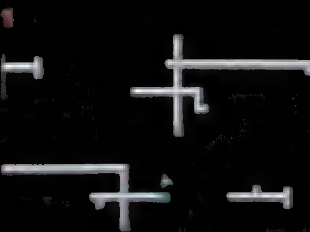
Utgivare:	Yaroze (släpps ej)
Speltyp:	Racing
Demotyp:	Spelbar demo

Ett racingspel där man flyter, skjuter och svävar. Ta dig genom de numrerade grindarna så fort som möjligt.

Kontroller

⊗ Flyg

◎ Skjut



Fult men roligt. Precis som film.

Net Yaroze

Utgivare:	Yaroze (släpps ej)
Speltyp:	Information
Demotyp:	Rullande demo

Något för dig som längtar efter att kunna göra dina egna spel. Vem vet, det kanske kan trygga din ekonomiska framtid.

Net Yaroze

Special Offer

In celebration of the launch of www.playstation-europe.com SCEE are offering 500 Net Yaroze Memberships at £349.99 each (£200 off).

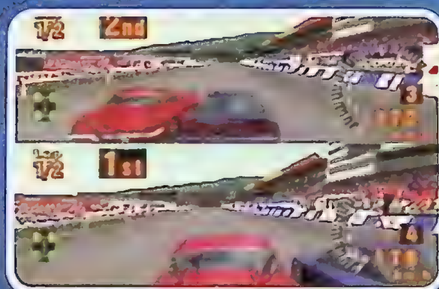
TIPS



Hör du till dem som blir **irriterade** **på att andra** bara vinner hela tiden? Ta då en titt på våra fusk, och **bli bättre än** andra PlayStation-ägare.



GRAN TURISMO





Det finns så mycket att skriva om *Gran Turismo* att vi tvingades bestämma oss för vad som skulle vara intressant för så många spelare som möjligt på samma gång. Svaret är enkelt – tvåspelarmöjligheten. *Gran Turismo* må vara underbart för en spelare i taget, men det finns inte många andra spel som erbjuder lika bra möjligheter till dödligt allvarliga bildueller.

KÖRTEKNIKER

Det finns många olika sätt att spela *Gran Turismo* på och varje stil har sina egna fördelar. Men när det gäller tävlan mot andra spelare är det bara en stil som gäller – att köra så fult som möjligt. Det viktigaste en *Gran Turismo*-förare måste kunna hantera är sladdarna; en teknik som kan användas både för att ta kurvorna så bra som möjligt eller att krocka bort sina motståndare med.

SLADDAR

För att sätta bilen i sladd ska du snabbt släppa gasen och sedan direkt bromsa. Sväng sedan åt önskat håll och kontrollera sladden genom att styra gradvis åt andra hållet. Detta kan användas för att ta så snäva kurvor som möjligt, men även för att ge din motståndare en rejäl smäll på karossen. Du kanske förlorar lite tid på att vara aggressiv men din motståndare kommer att få ratta rejält för att komma i kapp. Taskigt, men användbart.

KURVOR

Det kan tyckas att kurvtagning inte är speciellt svårt – vrid bara på ratten så svänger ju bilen. Men om din bil ligger hack i häl på ledaren så kan ett helt lopp avgöras om du lyckas ta kurvan bara en aning snävare än vanligt. I kombination med sladden kan en väl utförd kurvtagning ge din motståndare rejäla problem. Om du ligger sida vid sida med en motståndare i ingången till en kurva ska du göra som följer: lägg dig precis bakom den andra bilen när ni kommer in i kurvan, glid sedan sakta in i kurvans riktning så att du hamnar på insidan. Det räcker med centimetrar, eftersom din bil har lite lägre fart kommer du att kunna ge din motståndare en fet prejning som skickar den konkurrerande bilen ut från vägbanan och in i eventuella hinder. Rätt utförd kan den tekniken ge dig flera sekunders försprång.

FULA KNEP

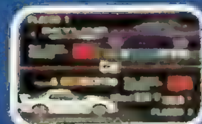
Om du hamnat bakom din motståndare kan det vara dags att ta i med hårdhandskarna. När fronten på din bil kommit en aning framför din motståndares bakre kofångare kan du svänga snabbt åt sidan för att åstadkomma en fin tackling. Med lite tur och mycket skicklighet kan du få din kompis att bli riktigt sur.

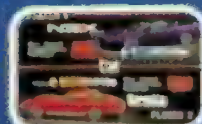
BANORNA

De som spelat Gran Turismo vet att det finns totalt elva banor i spelet, tre av dem lämpar sig särskilt bra för två spelare. Läs vår lilla guide för att lära dig hur man håller sig på banan.

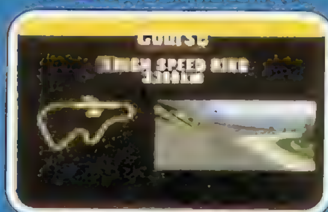
HIGH SPEED RING

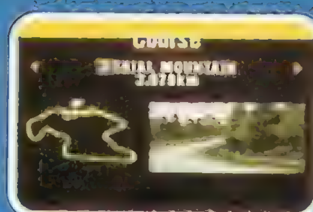
Den första banan att testa är den fenomenala High Speed Ring. Den banan är bra av flera skäl, men framförallt för att dess korta sträckning gör loppen händelserika och tempot högt. Bilarna har svårt att komma långt från varandra och eftersom kurvorna inte är speciellt snäva är det lätt att hålla bra fart genom hela loppen. Banan börjar med en enkel och långsam kurva och fortsätter sedan med en lite snävare variant som endast kräver att man lättar en aning på gasen. Efter den följer en rad snävare kurvor som kräver tillämpning av sladdtekniken, men det är inte förrän i den allra sista kurvan som det blir svårt. Den kan antingen passeras genom att gradvis bromsa ned farten men den mer vågade föraren bör välja att göra en kraftig sladd med hjälp av handbromsen. På så sätt kan maximal fart upprätthållas och dessutom ser det hett ut i reprisen.

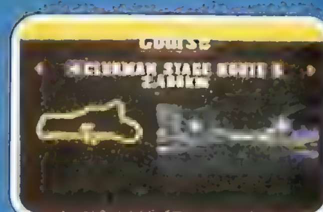












Clubman Stage 5

Denna bana är också kort men det är den snabbaste banan i spelet. I början kör bilarna på en lång rakstracka där du kan uppnå en rejäl hastighet innan du kommit in i tunneln. Precis innan du kommit in i tunneln ska du sätta bilen i sladd och sedan kontrollera den med noggrann ratthantering medan du glider genom kurvan. När du kommit ut ur tunneln bör du hålla dig på vänster sida och sedan ta nästa kurva så tidigt som möjligt för att undvika den otrevliga väggen på andra sidan. Efterföljande kurva kräver en ganska avancerad sladdmanöver, vilken lättast utförs om handbromsen används i ett tidigt stadium. En bra tumregel är att använda handbromsen så fort de vita strecken uppenbarar sig på vänster sida. Sedan följer en enkel chikan där du får goda möjligheter att vara taskig mot din motståndare. Banan avslutas sedan med ett antal halvsvåra kurvor som kräver att bilen sätts i sladd tidigt. På det hela taget en mycket förnöjsam bana.

Autumn Mini

Ännu en kort bana. Det tar inte lång tid att köra i genom den, men den är inte lätt för det. Här finns breda grusytor längs asfalten; dessutom är banans allra första kurva en av spelets absolut knepigaste. Det finns två sätt att ta sig igenom den. Den enklaste och säkraste metoden är att bromsa kraftigt i kurvans ingång och börja gasa först när nästan hela kurvan är passerad. Den mer avancerade metoden är att bromsa sent så att bilen för ett ögonblick tappar vägfästet och sedan återfå kontrollen genom noggrann ratthantering och försiktiga tryck på gaspedalen. Den senare varianten bör endast användas av förare som är säkra på sin teknik för annars kan den här kurvan förstöra hela loppet. Resten av banan består av halvsvåra kurvor som endast kräver vanliga sladdtekniker uppföljda av gradvis uträtningar av bilen. Tålamod är vad som krävs för att vinna på den här banan.

GÖMDA GODBITAR

Om du kommit i närheten av en PlayStation efter att ha inhandlat detta nummer borde du vid det här laget tagit en titt på den mumsiga demon som medföljer, och insett vilket underbart spel *Gran Turismo* är. Men det kan bli ännu mer underbart för den som lyckas upptäcka någon av spelets dolda godbitar. För att uppmuntra ert fortsatta *Gran Turismo*-spelande tänkte vi avslöja en aning om dessa hemligheter, men bara tillräckligt för att ni ska veta vad ni kan hitta på egen hand.

Av alla spelets hemligheter är Hi-Fi Mode den allra bästa. Den lilla finessen kan bara aktiveras på någon av spelets nattbanor. En åstadkommer en ökning av bildhastigheten till otroliga 50 rutor per sekund. Det låter kanske för bra för att vara sant och det ska sägas att fokuseringsdjupet i bilden faktiskt förlorar en hel del på att detta fusk aktiveras. Men i gengäld blir korupplevelsen något alldeles extra med en fartkänsla som knappast kan utmanas av något annat spel till PlayStation.

Men det finns fler roliga saker i *Gran Turismo*, till exempel att fler biltillverkare kan läggas till spelarens lista. Du må kanske tvingas att börja med bara sex av dem men efter några framgångar i GT-tävlingarna bör du få tillgång till alla biltillverkare i hela spelet. Genom att jobba på i de övriga tävlingarna kan du även få tillgång till alla banorna i spelet. Den sista godbiten är bara till nöje för den som gillar att kolla in namnen på alla japaner som knappat fram underverket *Gran Turismo*, till ljudet av grym hårdrock. Den som lyckas vinna någon av GT-tävlingarna får nämligen ta en titt på credits-listan. Trägen vinner alltså, så jobba på bara!





NEED FOR SPEED III



Vi vet alla att den andra versionen av Electronic Arts bästa racingspel inte var speciellt bra så det var tur att utvecklarna hade tänkt om när de satte igång med den tredje. Deras nytänkade gav upphov till nya finesser som till exempel det underbara Hot Pursuit och dessutom lyckades de fånga originalets känsla på pricken. De tog även de med ett antal fusk som låter spelaren plocka fram tre nya bilar och sju nya banor att köra på. För att aktivera dem ska du gå till Options-menyn och skriva in dessa koder som namn. Fortsätt att försöka om det inte funkar första gången – det är det värt.

xcntry 'AutoCross' – kör i en canyon
mnbeam 'SpaceRace' – racing på en rymdbas.
playtm 'The Room' – Digital Scalextric.
xcav8 'Caverns' – Under jorden
gldfsh 'Scorpio-7' – Under vattenytan
mcityz 'Empire City' – Bonusbana
seeall låter dig spela med kameravinkeln som normalt används till repriser.
spoilt aktiverar alla bilar och alla banor som inte är hemliga.



KLASSISKA FUSK

Nu när *Gran Turismo* gjort debut har hela racing-genren genomgått en pånyttfödelse och därför tycker vi att det blivit dags att ta en liten titt på några av de mest klassiska bilfusken på PlayStation någonsin.

Ridge Racer

Bonusbilar Skjut ned alla utomjordingar i Galaxians-spelet som dyker upp medan huvudspelet laddar så får du tillgång till alla de 12 bilarna.

Devil Car Efter att ha vunnit på de tre första banorna kan du få tillgång till den mystiska svarta bilen genom att klå den i Time Trial. Detta utförs lättast genom att ligga hack i häl på den genom hela loppet och köra så noggrannt som möjligt.

Mirror Mode När du börjat köra framåt på den första banan ska du i ett tidigt skede vända helt om och trycka gasen i botten. Krascha in i den räta väggen i över 100 km/h så hamnar du på en spegelvänd bana.

Ridge Racer Revolution

Bonusbilar Precis som i originalspelet kan detta fusk bara aktiveras om alla utomjordingar i bonusspelet skjutits ned.

Hemligheter Om du istället låter bli att skjuta över huvudtaget så kommer spelets dygnsrytm att rubbas...

Buggy Mode Håll inne L1, R1, Ned och Triangel medan du kopplar på din PlayStation så kommer du få ett enormt vapen i Galaga-spelet. Använd detta för att rensa bort alla skepp, vilket kommer att låta dig spela i Buggy Mode.

Koppla av eller på backspegeln Håll inne Triangel och tryck på L1 när spelet är pausat så tar du bort spegeln. R1 tar fram den igen.

Mirror Mode Använd samma trick som i originalspelet.

Specialbilar För att få fram bilarna Devil, Kid och Angel måste du klara hela spelet på alla tre svårighetsgraderna och sedan slå sagda bilar i Time Trial. Det är inte lätt...

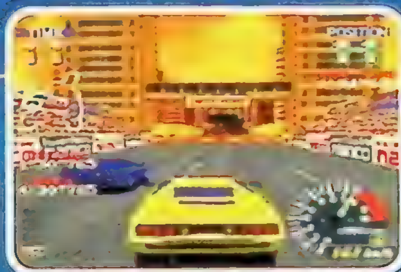
Spinning Point Mode Välj Time Trial och tryck sedan Start medan du håller inne Fyrkant och X ända tills spelet startar. När spelet drar igång kommer du att belönas med poäng beroende på hur många gånger du kan snurra runt med bilen.

Rage Racer

Mirror Mode Välj Race Start på huvudmenyn och håll sedan inne L1, R1, Select och Start ända tills det första loppet börjar så kommer banan att spegelvändas.

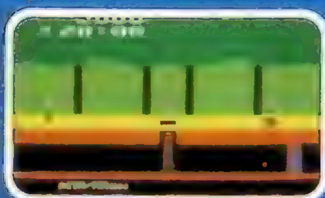
Oändliga pengar Klara hela spelet och spara alltihop på ett tomt minneskort. Spela sedan ett vanligt lopp i GP klass 5, där du bara kommer att ha en bil att välja. Starta ett lopp med den, men avbryt innan nedräkningen har avslutats.

Starta sedan ett nytt GP, men välj klass 1. Om du utfört fusket rätt så kommer du att ha hela fickan full med pengar.



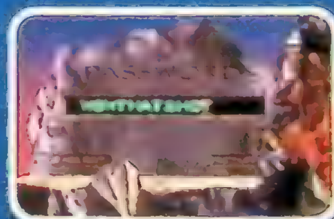






PITFALL 3D

Här kan du härja fritt bland lava och vidriga krokodiler i 1998 års version av den gamla klassikern *Pitfall*. Här kommer fusken som låter dig spela alla nivåer och dessutom få tillgång till en klassiker. Det är bara att knappa in koderna på password skärmen för att fusken ska aktiveras.



Koder till nivåerna

Nivå 1	CAKEWALK
Nivå 2	METROPOLIS
Nivå 3	DEEPDARK
Nivå 4	TEMPLEME
Nivå 5	HOTROCKS
Nivå 6	GOINGDOWN
Nivå 7	WOWTHATSHOT
Nivå 8	JAILBREAK
Nivå 9	THUNDERDOMES
Nivå 10	MAGICGARDEN
Nivå 11	SPOOKYMESAS

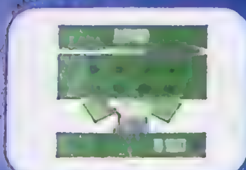
Bossar

Gladiator	GEEHEISBIG
Kryll Thular	BIGWORMGUY
Scourge	BESTFORLAST

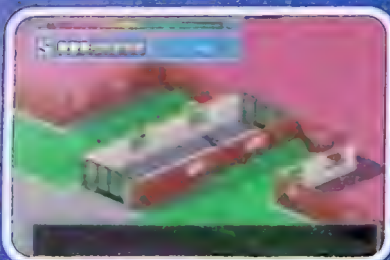
Övrigt

För de som inte spelade originalspelet när det kom eller för er som vill återuppleva en klassiker har Activision gömt originalspelet *Pitfall* i koden. Skriv bara in **CRANESBABY** som lösenord och njut (David Crane hittade på det första spelet)





THEME HOSPITAL

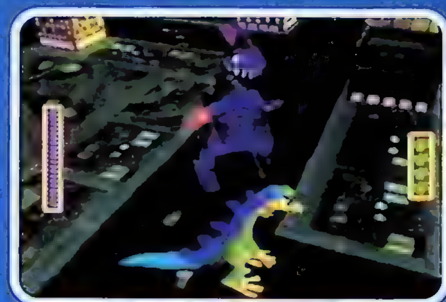


Med ett underbart spel som *Theme Hospital* är det nästan skamligt att behöva använda fusk, men det här spelet är inte helt lätt. Det kan alltså vara bra att kunna luta sig tillbaka på några riktigt användbara fusk.

När spelet laddar ska du strunta i den första skärmen och sedan knappa in följande koder för att komma vidare till nästa bana, för vidare instruktioner gäller det att du kollar noga på titelskärmen.

Nivå 2: Kryss, Cirkel, Fyrkant, Triangel, Triangel, Cirkel, Fyrkant, Kryss.
Nivå 3: Cirkel, Cirkel, Triangel, Fyrkant, Kryss, Triangel, Cirkel, Triangel.
Nivå 4: Fyrkant, Triangel, Cirkel, Fyrkant, Kryss, Kryss, Triangel, Cirkel.
Nivå 5: Cirkel, Triangel, Fyrkant, Cirkel, Kryss, Triangel, Cirkel, Fyrkant.
Nivå 6: Fyrkant, Triangel, Fyrkant, Cirkel, Kryss, Fyrkant, Kryss, Cirkel.
Nivå 7: Fyrkant, Triangel, Triangel, Cirkel, Kryss, Fyrkant, Triangel, Cirkel.
Nivå 8: Kryss, Triangel, Fyrkant, Cirkel, Triangel, Cirkel, Fyrkant, Kryss.
Nivå 9: Triangel, Fyrkant, Kryss, Triangel, Cirkel, Kryss, Triangel, Fyrkant.
Nivå 10: Cirkel, Fyrkant, Kryss, Triangel, Fyrkant, Kryss, Cirkel, Fyrkant.
Nivå 11: Triangel, Cirkel, Fyrkant, Cirkel, Triangel, Fyrkant, Cirkel, Kryss.
Nivå 12: Cirkel, Fyrkant, Kryss, Kryss, Fyrkant, Cirkel, Fyrkant, Triangel.

GEX: ENTER THE GEKKO



Nu har detta underbara plattformsspel funnits i butikerna ett bra tag, så det är dags att vi avslöjar några av dess hemligheter. För att aktivera fusken ska du pausa spelet med Start-knappen, och sedan markera EXIT (tryck dock inte på X för att gå ur spelet). Håll sedan nere L2 medan du knappar in koderna. Om fusket utförts korrekt kommer ett ljud att höras.

Obegränsat liv: Upp, Upp, Ner, Framåt, Triangel, Ner.
Odödlighet: Bakåt, Framåt, Triangel, Ner, Framåt, Bakåt.
Välj bana: Framåt, Framåt, Bakåt, Framåt, Triangel, Ner, Framåt. När du startat om spelet ska du trycka på Select för att komma in i valmenyn där du själv kan välja bana.
Gex snackar: Triangel, Bakåt, Cirkel, Upp, Ner. Tryck select för att lyssna på Gex när du börjat spela igen.
Gex ballar ur: Ner, Framåt, Upp, Ner, Framåt, Bakåt, Framåt, Ner, Ner.
Tider: Framåt, Triangel, Framåt, Bakåt, Triangel, Kryss. Återgå till spelet och återvänd sedan till huvudmenyn för att få information om banorna genom att trycka Select eller Kryss.
Bästa slutet:
Knappa in följande kod för att börja spelet med alla remotes och bonusar.
R1, R2, Kryss, L2, Fyrkant, Kryss, Fyrkant, R2, R2, R2, Kryss, L2, Fyrkant, Kryss, R2, Fyrkant, L2, R2, Kryss, L2, Fyrkant, Kryss, R2, Fyrkant, L2, R2, Kryss, Fyrkant.





GEX

Om du tagit dig igenom den senaste versionen men ändå är sugen på mer *Gex* kan du alltid pröva originalet. För att koppla på dessa fina fusk ska du pausa spelet och trycka på R1. Knappa sedan in önskat fusk.

Elekricitet: Framåt, Bakåt, Framåt, Cirkel, Triangel, Framåt, Cirkel, Ner, Framåt.
Eldbollar: Kryss, Upp, Framåt, Upp, Framåt, Framåt.
Isbollar: Cirkel, Cirkel, Bakåt, Ner, Cirkel, Upp, Framåt.
Obegränsat liv: Cirkel, Triangel, Ner, Framåt, Fyrkant, Ner.
Odödlighet: Kryss, Fyrkant, Ner, Ner, Upp, Ner, Framåt.
Superhopp: Kryss, Cirkel, Upp, Upp, Ner, Framåt, Framåt.

LÖSENORD

Om du inte gillar tanken på att fuska genom att göra spelet lättare kan du helt enkelt välja nivå med följande koder.





Cemetery 1	SVZFKHGP	**Toonville 2**	XVVBRHKP
Cemetery 2	BXRFYHGP	**Kung Fu 1**	YTCHPHKP
Cemetery 3	ZVTCYHGP	**Kung Fu 2**	ZTDHPHKP
Jungle 1	KXVKRHKP	**Kung Fu 3**	DXVGRHKP
Jungle 2	CVHCSHKP	**Rezopolis**	GYVYRHKP
Jungle 3	SVKLPHKP	**Planet X**	RYYRYXKB
Jungle 4	CVBLPHKP	**Final Battle**	PZYPRXYL
Toonville 1	RVTCSHGP		

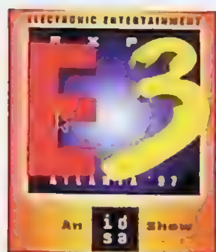
NÄSTA NUMMER

UTE DEN 18 AUGUSTI

DEMO FÖR TVÅ

Nästa månad erbjuder vi er världens första demo-CD med linkmöjligheter.
Köp ett nummer av tidningen och se till att din kompis också gör det.

PSM I USA

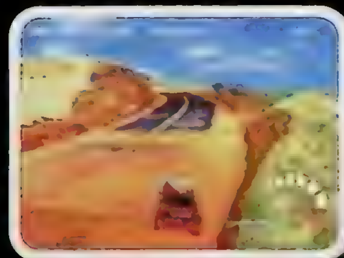


Årets upplaga av E3 var enorm och vi var där och testade alla höstens och vinterns PlayStation-spel.
Crash Bandicoot 3. Tomb Raider 3. Cool Boarders 3. Spyro the Dragon.
Behöver vi säga mer?

Plus!

Recensioner av *Colin McRae Rally*, *Tommi Mäkinen Rally*, *Crime Killer*, *Batman & Robin*, *Treasures of the Deep*, *Breath of Fire III*, *Viper* och *War Games*.

Nästa CD





Blast Radius – spelbar & linkbar
Tommi Mäkinen Rally – spelbar
Circuit Breakers – spelbar
Total Drivin' – spelbar
Theme Hospital – spelbar
Treasures of the Deep – spelbar
Yaroze – spelbar
Sony Enlightenment – video
Spice World – rullande
Ghost in the Shell – rullande

TEL 054-18 83 18 FAX 054-10 16 50





PSX TILLBEHÖR



449:-

ERAZER MP 5 GUN

Väldigt tuff pistol i realistiskt k-pist utförande.
- Freknapp som gör att det sprids en stor skottsalva på ett tryck.
- Kickback vibrationer när du skjuter. Denna funktion kan även stängas av.
- Speciell "Special Weapon"-knapp som kan användas på vissa spel.
- Autofire och autoreloadknappar. Även manuell skottladdning.
- Passar alla Playstation och Saturn pistolspel. Även GunConspel såsom Time Crisis, Point Break, Gun Bullet m.fl.

För dig som vill ha det mest extrema. Enorm succé i USA och England. Kräver 4st AA batterier (ingår ej). Tillverkad av Blaze.



STORSÄLJARE!

549:-

REAL ARCADE LIGHT GUN

Marknadens hetaste och mest realistiska pistol finns nu äntligen i lager. Utvecklad av kräsna gamers som har gett den alla de funktioner och önskemål som enbart riktiga freak vill ha. Enbart pistolen väger över 0,7 kg, vilken ger en härlig verklighetskänsla. Inbyggt är också en kickback som ger en kraftiga rekyler när du skjuter. För att ge kickbacken maximal effekt drivs den med en separat AC-adapter som medföljer. Fotpedaler för att omladda skott ingår för att få en riktig arkadkänsla à la Time Crisis. Vill du ej använda pedaler och kickback när du spelar justeras det med en on/off knapp.
Denna pistol passar alla normala pistolspel för Playstation och Saturn. I ett speciellt GunCon läge fungerar den även med Time Crisis m.fl.
Köp pistolernas Rolls Royce idag! Enligt flera tidningstest i England bättre än Namco's egen pistol. Tillverkad av Joytech europé.



KAMPANJPRIS!

399:-

PRO ACTION REPLAY – uppgraderad

Marknadens bästa "fusk/kod" adapter som gör att du göra saker som du bara drömt om i dina favoritspel. Evigt liv, hoppa längre, upptäck nya nivåer, nya vapen, hemliga bilar m.m.
Med denna adapter blir dina gamla spel som nya.
Action Replay är helt menybaserad där du mycket lätt kan se alla koder som finns tillgängliga.
Med en helt ny teknologi har Datel byggt in en minnesfunktion vilket gör att du kan spara dina favoritkoder. Givetvis är Action Replay förprogrammerad med alla de senaste koderna.

Finns även för Nintendo 64 och Sega Saturn.

För nya koder eller mer info surfa gärna in på www.datel.co.uk eller ring Datels hotline på 00944-1782745990.

RESIDENT EVIL

Kontroll designad för Residentspel!

Utvecklad speciellt för att användas med Resident Evil, Resident Evil Directors Cut och Resident Evil 2. Unik "Gun Grip" med inbyggd freknapp ger dig den ultimata kontrollen över spelet. Extra känsligt styrkors för maximal precision. Ergonomiskt utformad för att passa just dig som spelar mycket och länge med Resident spelen. Hela 2 meter lång sladd. Extra unika turboknappar. Rek. Varmt för alla fans! Officiell europeisk version, distribueras endast av Nordic Games!

349:-

Resident Evil pad + Resident Evil 2: 795:-
Resident Evil pad + RE 2 + guide: 895:-

RUMBLE VÄST – INTERACTOR – Virtual Reality Game Wear

DUNDERSUCCÉ BESTÄLL NU!

Interactor ger dig en helt ny dimension när du spelar spel. – Koppla på dig västen och känn vibrationerna slagen i fightingspel, kraschar i bilspel m.m.
Interactor reagerar på ljudvågor i spel och musik och fungerar till alla tekniska apparater med Stereouttag.

NINTENDO 64 – PLAYSTATION – SATURN – PC – CD-SPELARE – VIDEO m.m.

Som bonus medföljer en Rumble Pack cartridge för Nintendo 64, vilken förstärker effekten med alla "Rumble"-spel.
Tidigare pris 1.495:-



ENDAST 499:-

THE GLOVE

999:-

Årets pryl! Nästa generations handkontroll är redan här! Sätt på dig "handsken" och bli ett med spelet. Fungerar mycket bra till "fighting" och bilspel.

ULTRA RACER

Enhandsfattad handkontroll/ratt lämplig för i stort sett alla spel på PlayStationmaskinen. Analog styrfunktion i form av ett däck och sammanlagt 10 actionknappar.



399:-

MAD CATZ RATT

Den bästa ratten på marknaden hittills. Analog ratt och lösa pedaler med broms och gas. Växelspak för att ge extra bra realism.
En klassiker som alla fantatiker av bilspel bör ha hemma.
Fungerar bäst på alla spel som stödjer "optional controller" ikon på spelboxarnas baksida (F1'97, Rage Racer, V-Rally m.fl.)

Mad Catz + ToCA Touring Car	895:-
Mad Catz + Colin McRae Rally	995:-
Mad Catz + Tommi Mäkinen Rally	995:-
Mad Catz + Need for Speed 3	995:-



649:-

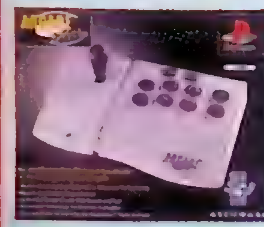


CD-LASER

Har du problem med en PlayStation där ljud och bild hackar? Oftast är det lasern som är utsliten. Med en ny laserlins blir din maskin som ny.

OBS! När förpackningen är bruten slutar garantin att gälla!
Passar ej alla modeller. Hör av dig innan!

499:-



ARCADE STICK

Officiell Sony joystick tillverkad av Ascii. Stor bordsstick som i princip förvandlar dina fightingspel till arkadversioner.
360 graders styrspak med inbyggd microswitchteknik för maximal precision. I övrigt samma funktioner som Sony's original kontroll. Tips! – Kanonbra att spela fightingspel med. Extra kul när man har 2 st samtidigt!

Köp 2 – betala 349:-/st

399:-



STORSÄLJARE!

129:-

HK POWER PAD

Exakt kopia på Sony's originalkontroll. Enligt uppgift tillverkad på samma fabrik som Sony's egna kontroller. Enda skillnaden är att de saknar Sony's logotype och originalbox. Finns i sex olika färger; svart, gult, blått, rött, grönt och grått. Bra kvalitet!

Köp 2 – betala 119:-/st

HK XTREMEPAD

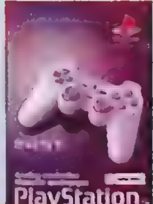
Häftig kontroll som blir självlysande när du släcker lampan. Med turbo- och slowmotionknappar vilket ökar underlättar i många spel. I övrigt är kontrollen i exakt samma utförande som originalet. Tuff att ha på kvällen. Överraska dina kompisar med "knäppaste" kontroll någonsin! Bra kvalitet!



169:-

HK SONY ANALOG

Sony's egna analoga och digitala kontroll. Två analoga styrspakar liknande Nintendo's kontroll. Numera är i princip alla spel kompatibla med analog kontroll. Bör finnas hos alla PSX gamers!



Köp 2 – betala 329:-/st

399:-



MINNESKORT 720 BLOCK

Komprimerat minneskort som kan spara upptill 720 block. Digital display där du lätt ser vilken sida du sparar på. Tillverkat av Datel för högsta kvalitet. Motsvarar 48 stycken standard minneskort.

649:-

MINNESKORT STANDARD

Exakta kopior av Sony's original minneskort. Tillverkade med Motorola's chip för att ha högsta kvalitet. Våra kort skall inte förväxlas med billigare kopior från andra. Finns i sex olika färger: transparent, gult, blått, rött, grönt och grått.

169:-



HK FIGHTERPAD

ÅTER I LAGER!

169:-

Osmakligt blodsfärgad rött/vitt. Med turbo- och slowmotionknappar, vilket underlättar i många spel. I övrigt är kontrollen i exakt samma utförande som originalet. Med denna blodkontroll blir släkten garanterat upprörd! Bra kvalitet!

RGB/Super AV Kabel (G-Con 45)

Ny 2 meter specialkabel för dig som inte kan koppla in din G-Con 45 pistol. Detta är nu möjligt tack vare de tre phono pluggarna som sitter på denna RGB-kabel. Denna RGB ger dig också en bättre bild vilket gör det ännu enklare att sikta!

249:-



SHOCK PAK

Känn skakningarna genom hela kroppen utan att spela med Dualshocken. Shock Paken kopplar du lätt in i din maskin och sen fäster du [illegible] runt handleden och sätter igång med att spela. För bästa tänkbara [illegible] – seriekoppla upp till 12 stycken!



249:-

MINNESKORT 240 BLOCK

PRISSÄNKT!

Komprimerat minneskort som kan spara upptill 240 block. Välj minnessida med den knapp som sitter på framsidan. Tillverkat av Joytech Europe Ltd. Motsvarar 16 stycken standard minneskort. Storsäljare!



329:-

ÖVRIGA TILLBEHÖR

Antennkabel, ej original	249	Minneskort 120 block (ny modell)	249
Antennkabel, original	299	Minneskort 360 block	399
Antennkabel, Universal (N64 & PSX)	299	Minneskort Orig. blå, grå, grön, gul, svart eller vit	219
CD-Ställ (10 PSX spel)	149	Multitap, original	499
HK Aces Grip	299	Mus, original	399
HK Acepad	149	Pistol, Erazer Gun	449
HK Barracuda	349	Pistol Justifier Konami	299
HK Controller plus [illegible] grå/silver	129	Pistol, Guncon Pedal	299
HK [illegible]	499	Pistol, Lightblaster	199
HK Superpad	169	[illegible] Mad Catz	199
Joystick, [illegible] Grip	199	RGB-Kabel	199
Joystick, Flight Force Pro	499	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]		

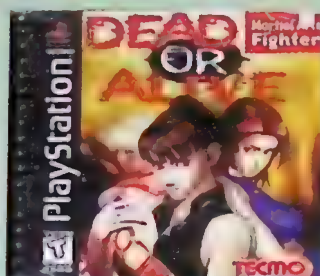
PRODUKTERNA I VÅRA ANNONSER FINNS ÄVEN HOS VÅRA ÅTERFÖRSÄLJARE RUNT OM I SVERIGE.
Kontakta din lokala handlare för mer information.

NORDIC GAMES POSTORDER TE

PLAYSTATION NYHETER


Breath of Fire 449:-


Colin McRae Rally .. 449:-


Dead or Alive 419:-


Tommi Mäkinen Rally 399:-


Wild Arms 419:-

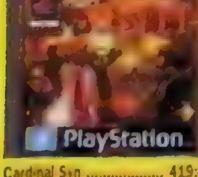
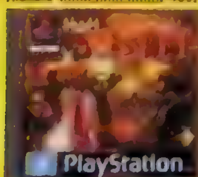
Actua Tennis	429:-
Baby Universe	Ring!
Batman & Robin	449:-
Bomberman World	419:-
Breath of Fire 3	449:-
Cart World Series	419:-
Circuit Breakers	Ring!
Colin McRae Rally	449:-
Dead or Alive	419:-
Heart of Darkness	449:-
Kula World	419:-
Mega Man 8	449:-
Mega Man Battle & Chase	449:-
Point Blank	419:-
Point Blank + pistol	699:-
Premier Manager 98	399:-
Road Rash 3D	429:-
Street Fighter Collection	439:-
Tombi	449:-
Tommi Mäkinen Rally	399:-
War Games	429:-
Wild Arms	419:-
World League Soccer	479:-
Xenocracy	399:-

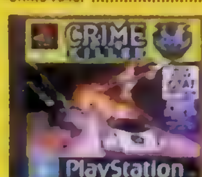
ORDINARIE SPEL I LAGER


Adidas Power Soccer 98 . 429:-


Alundra 489:-

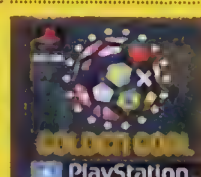
Actua Golf 2	399
Actua Ice Hockey	399
Actua Soccer 2	399
Adidas Power Soccer 98	429
Alred General	499
Alundra	489
Bloody Roar	499
Brahma Force	449
Broken Sword 2	419
Bushido Blade	419
Bust A Move 3	399
Cardinal Syn	419
Castlevania	399
Clock Tower	399
Colony Wars	399
Command & Conquer Red Alert	479
Cool Boarders 2	419
Crash Bandicoot 2	399
Crime Killer	399
CROC	349
Dark Omen	429
Dead Ball Zone	399
Devils Deception	399
Diablo	429
Discworld 2	399
Everybody's Golf	419
Exhumed	449
Fighting Force	399
Final Fantasy 7	469
Formula 1´97	399
Forsaken	429
Gex 3D: Enter the Gecko	399
Golden Goal	399
Gran Turismo	469
Grand Theft Auto	399
Heavens Gate - Yusha	349
Hercules	459
Jonah Lomah Rugby	449
Judge Dredd	399
K1 Arena Fighters	399
Kick Off World	449
Klonoa	419
Lethal Enforces	399
Madden 98	349
Magic The Gathering	399
Marvel Super Heroes	459
MDK	399
Men In Black	399
Monopoly	429
Mortal Kombat Mythology	399
Motorhead	399
Nagano Winter Olympics	399
NBA Pro 98	449
Need for Speed 3	429
Newman Haas Racing	449
Nightmares Creatures	399
One	399
Pandemonium 2	349
PGA 98	349
Pitfall 3D	469
Poy Poy	399
Pro Pinball Timeshock	399
Rallycross	399
Rampage World Tour	399
Rascal	399
Realbout Fatal Fury	399
Reboot	429
Resident Evil 2	499
Resident Evil Directors Cut	419
Risk	429
Riven Myst 2	599
Rock'n Roll Racing 2	349
Skull Monkey	399
Snow Racer 98	399
Spice World	249
Street Fighter Ex Plus @	399
Tennis Arena	369
Theme Hospital	429
Theme Park	399
Time Crisis + Pistol	699
Toca Touring Cars	399
Tomb Raider 2	399
Total NBA 98	419
Twisted Metal 2 - World Tour	449
V-Rally	399
Vandal Hearts	399
Vigilante 8	449
WCW vs Nitro	429
WCW vs the World	399
VMX Racing	449
World Cup 98	429
VR Baseball	349
Vs	449

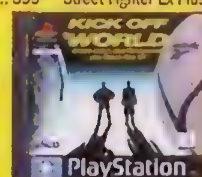


Cardinal Syn 419:-

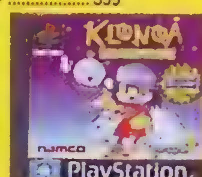

Crime Killer 399:-


Final Fantasy 7 .... 288:-


Forsaken 429:-


Golden Goal 399:-


Kick Off World 449:-

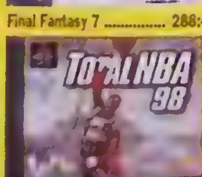

Klonoa 419:-


Men In Black 399:-

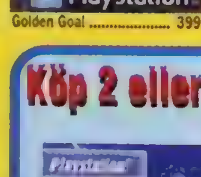
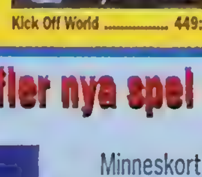
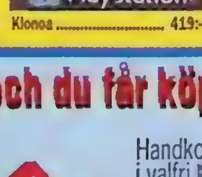
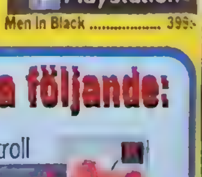


Poy Poy 399:-


Spice World 249:-

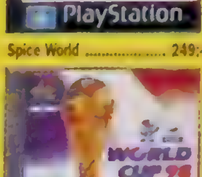

Total NBA 98 .... 419:-


Vigilante 8 .... 449:-

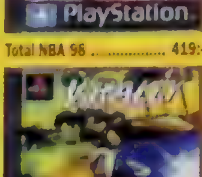








WCW v/s Nitro 429:-



World Cup 98 .... 429:-



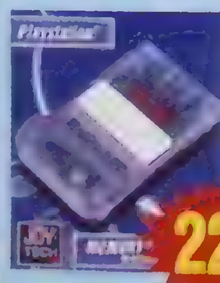
V-Rally 255:-



Resident Evil 2 .... 499:-

Köp 2 eller fler nya spel och du får köpa följande:




229:-

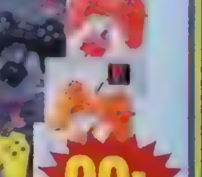



Minneskort i valfri färg

Minneskort 240 block

119:-






Handkontroll i valfri färg

99:-

054-18 83 18 FAX 054-10 16 50

Nordic games

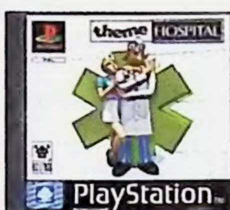


ELECTRONIC ARTS®

KAMPANJ



Diablo 429:-



Theme Hospital 429:-



Need 4 Speed 3 ..... 429:-



Reboot 429:-

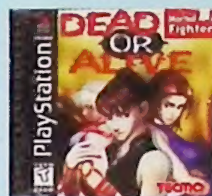


Dark Omen 429:-

Köp ett valfritt EA-spel ur denna ruta och få ett minneskort i valfri färg utan extra kostnad!

Gäller t.o.m. 30/9 1998

DEAD OR ALIVE





Spel + Ascii-stick

Ord. butikspris 950:–

649:-

CLOCK TOWER





Spel + Ascii-grip

Ord. butikspris 850:–

499:-

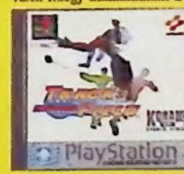
PLATINASPEL 249:-/st

Allien Trilogy 249
Bust A Move 2 249
Crash Bandicoot 249
Destruction Derby 2 249
Die Hard Trilogy 249
Formula One 249
SS Pro 249
Micro Machines 249
MK Trilogy 249
Pandemonium 249
Porsche Challange 249
Rayman 249
Ridge Racer Rev. 249
Soviet Strike 249
Tekken 2 249
Tomb Raider 299
Track & Field 249
Wipe Out 2097 249
Worms 249


Allen Trilogy 249



Crash bandicoot 249



Die Hard Trilogy 249



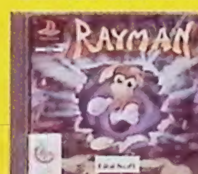
Formula One 249



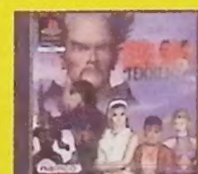
MK Trilogy 249

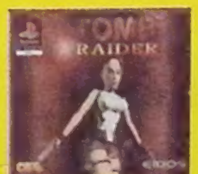


Pandemonium 249

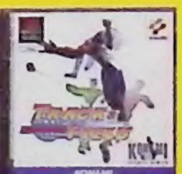


Rayman 249


Tekken 2 249



Tomb Raider 249


Track & Field 249



Wipe Out 2097 249



Worms 249

PLAYSTATION UTFÖRSÄLJNING

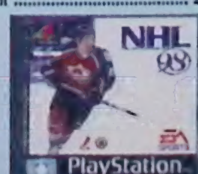
Adidas Power Soccer 2 199
Agent Armstrong 199
All Star Soccer 199
Arcades Greatest Hits 199
Arcades Greatest Hits 2 299
Auto Destruct 199
Battlesport 199
Beast Wars 199
Blast Chamber 199
Broken Helix 299
Chill 299
Darklight Conflict 199
Deathtrap Dungeon 299
Descent 2 199
Disruptor 199
Duke Nukem 3D 299
Dynasty Warriors 299
Earthworm Jim 2 199
Excalibur 249
Explosive Racing 199
Extreme Snow Break 299
Felony 11-79 299
Formula Karts 299
Full Tilt Battle Pinball 199
Hard Boiled 99
Hexen 199
Hyper Match Tennis 299
Jersey Devil 299
Jet Raider 2 299
Machine Hunter 199
Maximum Force 199
Mechwarrior 2 249
Midnight Run 299
Motor Mash 199
Motor Toon Grand Prix 2 299
Nascar 98 299
NBA Fastbreak 98 299
NBA Live 98 299
NHL 98 299
NHL Breakaway 98 299
NHL Face Off 98 299
Oddworld Abe´s Odessey 299
Olympic Soccer 199
On Side Soccer 199
Overboard 299
Parappa the Rapper 199
PGA 97 249
Pitball 199
Primal Rage 199
Psychic Force 199
Rapid Racer 199
Return Fire 199
Riot 199
Road Rage 199
Spawn 299
Swagman 249
Syndicate Wars 299
Total Drivin 199
Total NBA 97 199
Trash It 199
Warcraft 2 299
War Gods 199
Warhammer 299
Whizz 199
Viewpoint 199
Wing Commander 3 199
Wing Commander 4 199
X 2 199



Deathtrap Dungeon 299

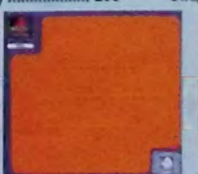


Duke Nukem 3D 299



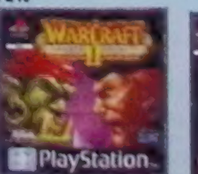
NHL 98 299


One Side Soccer 199


Total NBA 97 199



Trash It 199



Warcraft 2 299



Wing Commander 4 199



BEGAGNADE PLAYSTATIONSPEL



Titlar i kursiv stil är ej släppta när detta skrivs. Antagligen finns de tillgängliga när du läser detta. Osäker? – ring oss gärna och fråga!!

Titel	Vi säljer	Köper
2Extreme	250	80
4-4-2 Soccer	195	50
Ace Combat 2	295	120
Actua Golf	195	50
Actua Golf 2	325	120
Actua Ice Hockey	250	80
Actua Soccer 2	275	100
Actua Soccer Club Edition	195	50
Actua Soccer	95	40
Adidas Power Soccer 2	150	50
Adidas Power Soccer 97	150	40
Adidas Power Soccer	125	40
Adidas Powersoccer 98	369	150
Agent Armstrong	175	50
Agile Warrior	195	50
Air Combat	225	80
Air Race	225	80
AIV Evolution Global	195	50
Alien Trilogy	225	80
All Star Soccer	150	50
Allied General	375	150
Alone in the Dark	150	50
Alundra	395	200
Andretti Racing	195	50
Aquanauts Holiday	150	50
Arcades Greatest Hits	150	60
Arcades Greatest Hits 2	225	80
Area 51	225	80
Ark of Time	250	150
Assault Rigs	125	40
Auto Destruct	175	60
Ball Blazer Championships	125	30
Batman & Robin	395	180
Batman Forever	250	80
Battle Arena Toshinden 1	95	40
Battle Arena Toshinden 2	195	50
Battle Arena Toshinden 3	225	80
Battlesport	150	50
Battlestation	175	50
Beast Wars	175	50
Bedlam	175	50
Black Dawn	195	50
Blam! Machinehead	125	40
Blast Chamber	125	40
Blazing Dragons	195	50
Bloody Roar	295	120
Bomberman World	375	180
Brahma Force	250	100
Breakpoint Tennis	225	80
Breath of Fire 3	395	200
Broken Helix	250	100
Broken Sword	225	80
Broken Sword 2	325	120
Bubble Bobble	295	120
Bubsy 3D	195	50
Bug Raider	195	50
Burning Road	195	50
Bushido Blade	295	120
Bust A Move 2	225	80
Bust A Move 3	350	150
Cardinal Syn	375	180
Carnage Heart	175	50
Cart World Series	350	150
Casper	225	80
Castlevania	350	150

Titel	Vi säljer	Köper
Cheesy	195	50
Chessmaster 3D	250	80
Chill	250	100
Chronicles of the Sword	250	80
City of the Lost Children	225	80
Clock Tower	295	100
Colin McRae Rally	395	200
Colony Wars	275	100
Command & Conquer	250	100
Command & Conquer Red A.	395	200
Contra Legacy War	195	50
Cool Boarders	295	120
Cool Boarders 2	375	180
Courier Crisis	250	80
Crash Bandicoot 2	350	150
Crash Bandicoot	225	80
Crime Killer	350	150
Critical Depth	150	40
Criticom	125	40
CROC	295	120
Crow City of Angeles	225	80
Crusader No Remorse	125	40
Crypt Killer	225	80
Cyberia	125	40
Cybersled	125	40
Cyberspeed	125	40
D	225	80
Dark Forces	250	80
Darklight Conflict	195	50
Darkstalkers	150	50
Davis Cup Tennis	275	100
Dead Ball Zone	225	60
Dead Or Alive	350	150
Deathtrap Dungeon	150	60
Defcon 5	275	80
Descent	125	40
Descent 2	195	50
Destruction Derby 2	225	80
Destruction Derby	175	40
Devil´s Deception	250	100
Diablo	350	120
Die Hard Trilogy	225	80
Discworld	225	80
Discworld 2	295	120
Disruptor	195	50
Doom	175	120
Dragon Ball Z	395	150
Dragon Heart	175	50
Duke Nukem 3D	250	120
Dynasty Warriors	250	100
Earthworm Jim 2	175	80
Epidemic	150	50
ESPN Extreme Games	395	150
Everybody´s Golf	350	150
Excalibur 2055 AD	225	80
Exhumed	350	120
Explosive Racing	150	50
Extreme Pinball	175	50
Extreme Snowbreak	250	80
Fade To Black	195	60
Fantastic Four	250	80
Felony 11-79	250	80
FIFA 96	150	40
FIFA 97	225	80
FIFA 98	275	120
Fighting Force	250	80
Final Doom	295	100
Final Fantasy 7	325	120
Fire & Klawd	275	120

Titel	Vi säljer	Köper
Floating Runner	150	50
Formula 1 97	275	100
Formula 1	225	80
Formula Karts	250	80
Forsaken	350	150
Frank Thomas Baseball	225	50
Frogger	275	100
Full Tilt Battle Pinball	195	50
G-Police	250	80
Galaxian	150	40
Galaxy Fight	195	50
Gex	250	80
Gex 3D	375	180
Goalstorm	150	50
Golden Goal	325	120
Gran Turismo	350	150
Grand Theft Auto	350	150
Gridrun	95	40
Gunship 2000	295	100
Hardcore 4 x 4	195	50
Heart Of Darkness	395	200
Hebereke´s Popoitto	295	100
Herc´s Adventure	295	120
Hercules	375	180
Hexen	225	80
Hi Octane	95	40
Hyper Match Tennis	250	100
Impact Racing	125	50
In the Hunt	150	50
Incredible Hulk	195	50
Independence Day	225	80
Indy 500	350	150
Int.Motocross X	295	100
Int.Superstar Soccer D.L.	150	40
Int.Superstar Soccer Pro	175	50
International Track & Field	225	80
Iron & Blood	150	50
Iron Man X/O	125	40
Iznogoud	295	100
Jersey Devil	250	120
Jet Raider	195	80
Jet Raider 2	250	120
Johnny Bazookatone	250	100
Jonah Lomu Rugby	295	120
Judge Dredd	295	100
Jumping Flash!	195	50
Jumping Flash! 2	225	60
Jupiter Strike	95	40
Jurassic Park the Lost World	250	80
K1 the Arena Fighters	295	100
Kart Duel	225	80
Kart Duel 2	250	100
Kick Off World	295	120
Kileak the Blood	125	40
Killing Zone	125	40
King of Fighters 95	295	120
King´s Field	195	50
Klonoa	350	150
Konami Open Golf	375	180
Krazy Ivan	195	50
Kula World	375	180
Kurushi	250	80
Last Report	295	100
Legacy of Kain Blood Omen	250	100
Lemmings 3D	225	60
Lethal Enforcers	250	80
Lifeforce Tenka	195	50
Little Big Adventure	225	80
Loaded	195	50

Titel	Vi säljer	Köper
Lomax	250	80
Lone Soldier	225	80
Lost Vikings 2	195	50
Lucky Luke	350	150
Machine Hunter	195	50
Madden 97	195	50
Madden 98	275	100
Magic Carpet	125	40
Magic the Gathering	295	100
Marvel Super Heroes	350	150
Mass Destruction	150	50
Masters of Teräs Käsi	250	100
Maximum Force	250	80
MDK	175	60
Mechwarrior 2	225	80
Mega Man X3	295	120
Men In Black	325	150
Mickey´s Wild Adventure	395	150
Micro Machines V3	225	80
Midnight Run	150	60
Monopoly	375	180
Monster Trucks	225	80
Mortal Kombat 3	225	80
Mortal Kombat Mythlogies	250	80
Mortal Kombat Trilogy	225	80
Moto Racer	275	100
Motor Mash	225	80
Motorhead	175	60
Motortoon GP 2	250	80
Myst	295	100
Nagano Winter Olympics	250	80
Namco Museum Vol 1	250	80
Namco Museum Vol 2	250	80
Namco Museum Vol 3	250	80
Namco Museum Vol 4	250	80
Namco Museum Vol 5	250	80
Nascar 98	275	100
NBA Fastbreak	100	50
NBA In the Zone	150	60
NBA In the Zone 2	275	100
NBA Jam Extreme	195	50
NBA Jam T.E.	150	50
NBA Live 96	150	40
NBA Live 97	195	50
NBA Live 98	275	100
NBA Pro	250	80
Need for Speed	250	80
Need for Speed 2	275	100
Need for Speed 3	350	150
Newman Haas Racing	325	150
NFL Gameday	150	50
NFL Quarterback Club 97	225	60
NHL 97	150	40
NHL 98	275	100
NHL Breakaway 98	250	80
NHL Face Off	125	40
NHL Face Off 97	175	50
NHL Face Off 98	275	100
NHL Powerplay	150	40
Nightmare Creatures	275	120
Novastorm	95	40
Nuclear Strike	275	100
Oddworld Abe´s Odessey	275	100
Off World Interceptor	125	40
Olympic Games	350	120
Olympic Soccer	175	50
One	325	120
Onside Soccer	195	50
Overblood	225	80

Titel	Vi säljer	Köper
Overboard	275	100
Pandemonium 2	295	120
Pandemonium	175	50
Panzer General	395	150
Parappa the Rapper	175	50
Parodius	175	80
Pax Corpus	275	80
Penny Racers	250	80
Perfect Assassin	275	100
Perfect Weapon	225	80
PGA Tour Golf 96	150	40
PGA Tour Golf 97	225	80
PGA Tour Golf 98	275	100
Philosoma	95	40
Pitball	95	40
Pitfall 3D	295	120
Player Manager	350	150
Po´ed	125	40
Point Blank	375	180
Porsche Challenge	225	80
Power Move Pro Wrestling	195	50
Power Serve Tennis	125	40
Poy Poy	375	180
Premier Manager 98	375	180
Primal Rage	150	40
Prime Goal	125	40
Pro Pinball	225	80
Pro Pinball Timeshock	325	120
Project Overkill	295	100
Psychic Detective	250	100
Psychic Force	275	100
Rage Racer	175	60
Raging Skies	150	40
Raiden Project	225	80
Rally Cross	250	100
Rampage World Tour	325	120
Rapid Racer	250	80
Rapid Reload	195	80
Rascal	295	120
Raven Project	195	50
Ray Tracer	195	50
Rayman	225	80
Raystorm	295	100
Re-Loaded	175	50
Real Bout Fatal Fury	250	80
Rebel Assault 2	295	100
Reboot	250	80
Resident Evil	275	120
Resident Evil 2	425	200
Resident Evil Director´s Cut	295	120
Return Fire	225	80
Revolution X	95	40
Ridge Racer Revolution	150	40
Ridge Racer	175	50
Riot	95	40
Rise 2 Resurrection	95	40
Risk	375	180
Riven Myst 2	395	180
Road Rage	125	40
Road Rash 3D	395	200
Road Rash	225	80
Robopit	125	40
Robotron X	125	40
Rock n´ Roll Racing 2	295	100
Rosco McQueen	150	50
Sampras Extreme Tennis	295	100
Samurai Showdown 3	295	100
Sentient	150	40
Shadow Master	250	80

Titel	Vi säljer	Köper
Shellshock	125	40
Shockwave Assault	125	40
Sim City 2000	375	150
Skeleton Warriors	125	40
Skull Monkeys	295	100
Slam n´ Jam	95	40
Slamscape	95	40
Smash Court Tennis	350	120
Snow Racer 98	350	150
Soulblade	225	80
Soviet Strike	225	80
Space Hulk	125	40
Space Jam	250	80
Spawn	250	100
Speedster	195	60
Spice World	195	50
Spider	225	80
Spot Goes to Hollywood	225	80
Star Gladiator	150	40
Starblade Alpha	125	40
Starfighter 3000	125	40
Starwinder	125	40
Steel Harbringer	125	40
Steel Reighn	250	80
Street Fighter 2 Collection	375	150
Street Fighter 2 the Movie	225	80
Street Fighter Alpha	225	80
Street Fighter Alpha 2	325	150
Street Fighter Ex Plus	350	150
Street Racer	225	80
Strike Point	125	40
Striker 96	125	40
Suikoden	175	50
Super Football Champion	150	40
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	250	80
Supersonic Racers	225	80
Swagman	225	80
Syndicate Wars	195	50
Tekken 2	225	80
Tekken	195	50
Tempest X3	150	50
Ten Pin Alley	295	120
Tennis Arena	275	100
Test Drive 4	195	80
Test Drive Off Road	250	80
Tetris Plus	395	120
The Note	295	120
Theme Hospital	375	180
Theme Park	325	100
Three Lions	325	150
Thunderhawk 2 - Firestorm	175	50
Tiger Shark	150	40
Tilt	250	80
Time Commando	195	50
Time Crisis + Pistol	595	250
Titan Wars	125	40
Tobal No. 1	195	50
Toca Touring Car	350	150
Tokyo Highway Battle	250	80
Tomb Raider 2	295	120
Tomb Raider	250	80
Tombi	375	180
Tommi Mäkinen Rally	395	200
Top Gun	375	180
Total Drivin´	225	80
Total Eclipse	95	40
Total NBA 96	95	40
Total NBA 97	150	40
Total NBA 98	350	150

Titel	Vi säljer	Köper
Transport Tycoon	350	150
Trash It!	150	40
True Pinball	225	80
Tunnel B1	95	40
Twisted Metal	275	100
Twisted Metal 2 World Tour	350	150
V-Rally	350	150
V-Tennis	150	50
Vandal Hearts	175	50
War Gods	150	40
Warcraft 2	275	100
Wargames	350	150
Warhammer	250	80
Warhammer Dark Omen	350	150
Warhawk	150	40
WCW vs the World	325	120
WCW vs Nitro	350	150
Whizz	195	50
Victory Boxing	295	100
View Point	95	40
Vigilante 8	375	180
Williams Arcades Greatest Hits	150	50
Wing Commander 3	175	50
Wing Commander 4	225	80
Wing Over	375	150
Wipe Out 2097	225	80
Wipe Out	125	40
Virtual Golf	195	50
Virtual Pool	350	150
VMX Racing	350	150
World Cup 98	375	180
World Cup Golf	195	50
Worms	225	80
VR Baseball	295	100
VR Powerboat Racing	295	100
Wrestlemania	225	80
WWF In Your House	250	80
X 2	150	40
X Com	250	80
X Com 2	350	150
X-Men	375	180
Xevious 3D	150	40
Yusha Heaven´s Gate	295	100
Z	275	100
Zero Divide	175	50

Beg.Tillbehör

Titel	Vi säljer	Köper
Action Replay	350	100
Antennkabel ny modell	150	50
Antennkabel äldre modell original	150	40
HK Analog Original	295	120
HK Ascipad	95	30
HK Joystick, Arcade	250	50
HK Negcon	295	100
HK Original	195	50
HK, annan modell	95	30
Joystick Asciistick	275	100
Link Up Kabel	125	30
Minne 240 Block	250	80
Minne 360 Block	295	100
Minne 720 Block	450	150
Minne Original	150	50
Minne standard	135	45
Multi Tap	350	120
Mus	250	80
Pistol, Erazer Gun	295	120
Pistol, Real Arcade + pedaler	450	180
Pistol, övriga modeller	150	40
Ratt Mad Catz	495	220
RGB Kabel	125	30
X Tender	75	15

GRATIS POSTORDER-KATALOG

Nordens tjockaste postorder-katalog för allt inom:

PlayStation · N64 · GAME BOY · SEGA SATURN · SUPER NINTENDO · SEGA

68 sidor 4-färg

Beställ med kupongen till höger!

10000-tals spel finns i lager för leverans inom 24 timmar. Vg se beställ vår katalog eller se tidigare annonser av Super Play för prislistor. Inköp och försäljningspris på ovanstående system är oförändrade sedan förra annonsen. OBS! Undantag – vi betalar fr.o.m 1 februari 25:-/st för samtliga Nintendo 8-bits spel oavsett titel.

Beställningskupong – klipp ut och sänd in. Portofritt!

Titel	Pris	Reservtitlar:	Pris
1.		1.	
2.		2.	
3.		3.	
4.		4.	
5.		5.	

☐ JA TACK, jag vill gärna ha Nordic Games postorderkatalog 1998!

☐ Jag vill bli medlem i Nordiska Spelklubben (150:–/år)

☐ Jag är redan medlem i Nordiska Spelklubben. Medlemsnummer: ______

Namn: ......

Adress: ......

Postnummer: ...... Postort: ......

Tel: ...... Målsmans sign. (o under 16 år) PSX06

Frankeras ej. Nordic Games betalar portot

Nordic Games Postorder

Svarspost 650 359 300
Box 5083
650 05 Karlstad

HEART OF DARKNESS

ANDY HAD A LIFE
MUCH LIKE OTHER BOYS.
BUT AT NIGHT...

